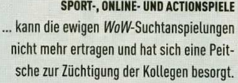


WWW.PCACTION.DE
PC ACTION
UNZENSIERT: AB-16-DVD!
8/2005
JULI
€ 4,99
DVD XXL 8 GByte
VOLLVERSION
KREED
PC CD-ROM
KREED
EGO-SHOOTER: BALLER, MANN! ALIENS WEG-BLASEN, ERDE RETTEN, LOS!
Acclaim
WAHNSINN! MIT WERTUNG IM HEFT, EY!
HART, ABER GERECHT: DER 8-SEITEN-TEST!
GTA
SAN ANDREAS
WIR FORDERN: SPRICH ES HEILIG, BENEDIKT! ES IST SO GEIL!
EXTRAS AUF DVD:
ÜBER 1 GBYTE MAPS & MODS!
FARCRY
ULTRABALL
ödliche Rugby-Duelle in ittelalterlichen Arenen!
BATTLEFIELD 1942
SILENT HEROES
Einer der besten Mods für den Mehrspieler-Shooter von EA.
WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR
DÄMONENJÄGER
Ein neues Volk für heiße Mehrspieler-Gefechte!
SCHON WIEDER EIN 8-SEITEN-TEST!
BATTLEFIELD 2
PASST WIE DIE PANZERFAUST AUFS AUGE!
16
4 195002 704998 08

Die Redaktion




CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... kann die ewigen *WoW*-Suchtanspielungen nicht mehr ertragen und hat sich eine Peitsche zur Züchtigung der Kollegen besorgt.



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... hat irgendwie das Gefühl, dass alles anders wird. Nur nicht bei Herrn Bigges *WoW*-Sucht.



AHMET ISCITÜRK
ACTION-, STRATEGIE- UND RENNSPIELE
... pinkelt jeden Morgen heimlich in den Redaktionskaffee und keiner merkt es.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... wurde gemeinsam mit seiner Frau beim Baden der Tochter von einer braunen Schlange attackiert.



MARC BREHME
ADVENTURES, STRATEGIESPIELE UND WISIMS
... wurde nach zig Jahren mal wieder Opfer eines fiesen Blitzers und spart für einen Festplatten-Videorekorder.



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... ist aus Nürnberg weggezogen, wohnt jetzt in San Andreas und ist stolzer Besitzer einer Nachtklubkette.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... musste diesen Monat fast sieben Leserbriefseiten machen und ist deshalb völlig fertig.



LUKASZ CISZEWSKI
ACTIONSPIELE UND MEHRSPIELER-SHOOTER
... sah das beste Fußballmatch aller Zeiten und will den polnischen Liverpool-Keeper Jerzy Dudek heilig sprechen.



HEINRICH LENHARDT
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... versucht, seine kanadischen Nachbarn von der enormen Bedeutung des Wiederaufstiegs der Frankfurter Eintracht zu überzeugen.

Reise nach Jerusalem



Das Königreich der Himmel ist für Redakteure die PC ACTION-Redaktion. Deshalb ziehen wir auch so ungern um.

Wollner: Iscitürk, Sie sitzen auf meinem Platz! Bewegen Sie sofort Ihren dicken Prachthintern dahin, wo er hingehört!

Iscitürk: Tja, Wollner, Sie checken es mal wieder nicht, was? Da hätten Sie besser diesen Wisch hier lesen sollen!

Ciszewski: Ist das seine Kündigung? Hurra, endlich bin ich frei und muss nicht mehr niedere Frondienste für den Pseudogitarristen erledigen.

Bigge: Schweigen Sie, Volontär! Das ist keine Kündigung, das ist der neue Raumplan. Den hat eine Architektin für mehrere Millionen Euro erstellt. Nun ist die Portokasse leer. Dafür sind alle Bürowege optimiert.

Brehme: Aber ich sitze doch gut. Und wie soll ich meine ganzen Bananenstauden zu einem neuen Schreibtisch transportieren?

Bertits: Genauso wie Ihre Familie in den Westen gekommen ist, Sie Knutschkugel!

Hesse: Genug geschwätzt! Bringen Sie Ihre Rechner lieber so schnell es geht zum Laufen! Gerade brachte mir der Postbote nämlich die Testversionen von *Battlefield 2*, *Grand Theft Auto San Andreas* und die Verkaufsversion von *Earth 2160*.

Fränkel: Neiiiiiin! Und ich habe keine Zeit, weil ich Leserbriefe beantworten muss! *heul*

Der Dell™ Folgen Sie



Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional

Der Dell XPS und der Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie sorgen für atemberaubende Power und Kontrolle für Ihr Gaming.

Steigen Sie ein in eine neue Dimension atemberaubender Spielewelten, mit dem fantastischen Dell™ XPS System. Legen Sie todesmutige Stunts hin und radieren Sie Ihre Gegner restlos aus. Sie können die Welt erobern. Der XPS wird Sie am Kragen packen und den unbesiegbaren Superhelden in Ihnen wecken. Die traumhafte Grafik, der kristallklare Sound und nervenkitzelnder Arbeitsspeicher von 1024MB Dual Channel DDR2 RAM sorgen dafür, dass Sie die Power, die Action und das Schwindelgefühl auskosten können wie nie zuvor. Das Herz des Systems ist der aktuelle Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, und der neue Look signalisiert unmissverständlich, dass es hier um optimale Leistung, Kühlung und Erweiterungsfähigkeit geht. Der XPS ist für echte Spielefreaks entwickelt worden, die sich von nichts stoppen lassen, um zu gewinnen. Er ist die einzige Waffe, auf die Sie nicht verzichten können.

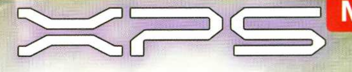
Support rund um die Uhr

Sie brauchen Hilfe? Aktivieren Sie einfach Verstärkung. Mit einem exklusiven Zugang zum Dell™ XPS Support-Team bekommen Sie die Unterstützung, die Sie brauchen - rund um die Uhr.

Aber den XPS gibt es nicht im Geschäft, also rufen Sie jetzt bei Dell™ an oder besuchen Sie uns direkt unter www.dell.de !

***Angebote limitiert auf ausgewählte Dell Dimension Desktops und Inspiron Notebooks, max. 5 Systeme pro Kunde und gültig bis 26.07.05.**

Dimension™ XPS Gen5



NEU

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 640 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 324 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
- 256 MB PCIe nVidia® GeForce™ 6800, 2x DVI, VGA-Adapter
- Sound Blaster® Audigy® 2 ZS 7.1 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Dual-Layer (+/-) DVD-RW Laufwerk
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1)]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ optische Maus, 7x USB 2.0

Statt 1.499 € Nur **1.299 €** inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Inkl. 200 € Rabatt*

Finanzierung ab 41,56 €[2)]

E-Value™: PPDE5-D07XP5

Upgrades

- 3 Jahre CompleteCare™[4)] Unfallschutz + 67 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3)]) + 231 €
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min, RAID (0/1) + 104 €

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen.

Rüsten Sie sich mit einem unglaublichen Angebot





Intelligentes Design

Dell™ Dimension™ 5100

NEU

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 541 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display , Dell™ E173FP für 231 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCIe nVidia® GeForce™ 6800, 2x DVI, VGA-Adapter
- Integrierter 7.1 HD Audio-Chip
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW, 16x DVD-ROM, 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur und optische Maus (USB), 7x USB 2.0

Statt **869 €** Nur **799 €** Systempreis ohne Monitor

Inkl. 70 € Rabatt*

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung schon ab 25,57 € mtl.[2] **E-Value™: PPDE5-D07516**

Upgrades

- Servicepaket BASIC 3 Jahre Vor-Ort + 128 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]) + 231 €
- Sound Blaster® Audigy® 2 ZS 7.1 Soundkarte (OEM[3]), IEEE 1394 + 70 €



Viel Power im neuen Design

Dell™ Dimension™ 5100

NEU

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 551 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1905FP für 452 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCIe nVidia® GeForce™ 6800, 2x DVI, VGA-Adapter
- Sound Blaster® Audigy® 2 ZS 7.1 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW, 16x DVD-ROM, 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur und optische Maus (USB), 7x USB 2.0

Statt **1.069 €** Nur **999 €** Systempreis ohne Monitor

Inkl. 70 € Rabatt*

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung schon ab 31,97 € mtl.[2] **E-Value™: PPDE5-D07517**

Upgrades

- Servicepaket PREMIUM 3 Jahre Vor-Ort + 255 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]) + 231 €
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt + 70 €

Hochleistungs-PC

Dell™ Dimension™ 9100

NEU

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, RAID 0
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 324 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCIe nVidia® GeForce™ 6800, 2x DVI, VGA-Adapter
- Sound Blaster® Audigy® 2 ZS 7.1 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW, 16x DVD-ROM, 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Multimedia Tastatur & optische Maus, 7x USB 2.0

Statt **1.049 €** Nur **949 €** Systempreis ohne Monitor



Inkl. 100 € Rabatt*

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung schon ab 30,37 € mtl.[2] **E-Value™: PPDE5-D07916**

Upgrades

- Servicepaket STANDARD 3 Jahre Vor-Ort + 220 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]) + 231 €
- 256 MB PCIe ATi® Radeon™ X850XT™ Platinum Edition, DVI/VGA & TV-Out + 197 €

DELL™ ZUBEHÖR - GRATIS VERSAND FÜR ALLE ZUBEHÖRPRODUKTE GÜLTIG BIS 26.07.05

Dell™ 942 All-in-One

-25%

Fotos randlos drucken[5] bis DIN A4, scannen, kopieren und faxen. Inkl. Speicher-kartenleser und LCD-Display für direktes Drucken von einer Digitalkamera.



Statt 139 € jetzt nur

104 €

inkl. MwSt., **GRATIS** Versand

Axim™ X50 Wireless 624 MHz

-20%

Der schnellste von Dell™. 624 MHz Prozessor mit Intel® XScale® Technologie mit WMMX, 128 MB + 64 MB RAM. Ausgestattet mit 802.11b und Bluetooth®. Inkl. USB-Dockingstation.



Statt 509 € jetzt nur

407 €

inkl. MwSt., **GRATIS** Versand

Dell™ E2405FPW Monitor

24" LCD-Flachbildschirm mit 61cm Bilddiagonale und 1920x1200 Bildpunkten (16:10 Format). 16ms Reaktionszeit. 4-Port USB Hub, 9-in-1 Kartenleser, VGA-, DVI-, YUV- und S-Video Anschlüsse.



nur

1.623 €

inkl. MwSt., **GRATIS** Versand

Dell™ 3000cn Color-Laserdrucker

Farb-Laserdrucker mit 25 S./Min. in Schwarzweiß und 5 S./Min. in Farbe[5]. 600dpi Auflösung. Für Windows® XP / 2000. Inkl. Netzwerkfunktionalität.



Nur

382 €

inkl. MwSt., **GRATIS** Versand

Dell™ E173FP 17" TFT-Monitor

-20%

Der E173FP enthält die neueste Technologie mit 300cd/m² Helligkeit, 500:1 Kontrast und 16ms Reaktionszeit.



Statt 266 € jetzt nur

213 €

inkl. MwSt., **GRATIS** Versand

Dell™ 1100MP Projektor

Leicht, tragbar, vielseitig und preiswert. 2.2kg, 1400 ANSI Lumen und SVGA Auflösung (800x600)[6].

-10%

NEU



Statt 769 € jetzt nur

692 €

inkl. MwSt., **GRATIS** Versand

Wir bieten nicht nur spektakuläre Systeme für Spieler an, sondern auch viele andere - alle mit brandaktueller Technologie, wie dem leistungsstarken Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, und günstigen Preisen. Und weil wir nur direkt, übers Internet oder per Telefon verkaufen, sparen Sie viel Geld, denn wir geben unsere Preisvorteile direkt an Sie weiter. Rufen Sie uns also jetzt an oder besuchen Sie uns online unter www.dell.de !

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional







Totales Multimedia-Erlebnis

Dell™ Dimension™ 9100

NEU

- **Intel® Pentium® D Prozessor 830** (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3])**
- 2048 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz (4x 512 MB)
- 2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, RAID 0
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1905FP für 452 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCIe x16, ATi® Radeon™ X850XT™ Platinum Edition, DVI/VGA & TV-Out
- Sound Blaster® Audigy® 2 ZS 7.1 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW, 16x DVD-ROM, 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Multimedia Tastatur & optische Maus, 8x USB 2.0

Statt 1399 € Nur **1.299 €** Systempreis ohne Monitor

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.



Finanzierung schon ab 41,56 € mtl.[2] E-Value™: PPDE5-D07917

Upgrades

- Home Installation mit Internetanbindung + 196 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]) + 231 €
- 2 x 250** GB SATA Festplatten, 7.200 U/Min., RAID 0/1 + 151 €

Mobiles Kraftpaket

Dell™ Inspiron™ 6000

- **Intel® Centrino™ Mobiltechnologie**, Intel® Pentium® M Prozessor 750 (1.86 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB) Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3])**
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 80 GB** EIDE-Festplatte
- 15,4" UltraSharp™ WSXGA+ TFT-Display (1680x1050)
- 128 MB ATi® Mobility™ Radeon™ X300 Grafik
- modulares 8x DVD+/-RW Laufwerk
- 4xUSB2.0, TV-Out, VGA, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh, Quick-Charge
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Statt 1.199 € Nur **1.129 €**

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Inkl. 70 € Rabatt*

Finanzierung schon ab 36,12 € mtl.[2] E-Value™: PPDE5-N07607

Upgrades

- Servicepaket BASIC 3 Jahre Vor-Ort + 348 €
- Microsoft® Office 2003 Professional (OEM[3]) + 290 €
- 100 GB** Festplatte + 58 €

Hardcore Gaming für unterwegs

Dell™ Inspiron™ XPS

- **Intel® Centrino™ Mobiltechnologie**, Intel® Pentium® M Prozessor 770 (2.13 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB) Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3])**
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 100 GB** Festplatte
- 17" UltraSharp™ WUXGA "Truelife" TFT-Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 6800 ULTRA Grafik
- 8x DVD +/- Dual Layer Brenner
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium Ionen Akku mit 80Wh
- Inspiron™ XPS Rucksack
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])

Nur **2.869 €**



inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung schon ab 91,80 € mtl.[2] E-Value™: PPDE5-N07XP5a

Upgrades

- 3 Jahre Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag[1] + 255 €
- Windows® XP Professional (OEM[3]) + 70 €
- Microsoft® Office 2003 Professional (OEM[3]) + 290 €



Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 5 33 55 40 65** Geschäftskunden **0800 / 5 33 55 40 58** bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 · Lokaltarif, www.dell.ch





Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen.

Alle Preise verstehen sich in € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 26.07.05. Zubehörprodukte inkl. MwSt. und gratis Versand bei Bestellungen bis zum 26.07.05. Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Dell, das Dell Logo, Axim, Dimension und Inspiron sind Marken der Dell Inc. Microsoft® ist eine eingetragene Marke der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Centrino, das Intel Centrino Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium und Pentium sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. *Angebote limitiert auf ausgewählte Dell Dimension Desktops und Inspiron Notebooks, max. 5 Systeme pro Kunde und gültig bis 26.07.05. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2]Ein Angebot der CC-Bank AG, unserer Partnerbank, Mönchengladbach. Bonität vorausgesetzt. Laufzeit 6 Monate. Bei 0%-Finanzierung fallen keine Zinsen und Gebühren an. Bei allen anderen Finanzierungen gilt 9,9% effektiver Jahreszins. Gültig ab 300 € Bestellwert für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. [3]Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [4]CompleteCare Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare Schutzes ist LGI (London General Insurance). [5]Druckgeschwindigkeit basiert auf US Papiergröße (215,9x279,4mm), [6]Basierend auf dem ANSI/NAPM IT7 .228-1997 Test (unter Benutzung neuer Leuchtmittel -34 bis 305 Geräte im Zeitraum 2002-2004 - je nach Modell) Die durchschnittliche Helligkeit in Lumen beträgt mindestens 90% der angegebenen maximalen Helligkeit. Dell GmbH, Monzastrasse 4, D-63225 Langen

TEST DES MONATS

ab Seite 80

Grand Theft Auto San Andreas

Ein halbes Jahr Darben liegt hinter Ihnen. Ein halbes Jahr, in dem Sie neidisch auf Playstation-2-Besitzer schielten, weil diese eines der besten Actionspiele zocken konnten. Die Rache fällt süß aus. Denn die PC-Version des epischen Action-Reißers San Andreas schlägt sämtliche Konsolen-Pendants um Längen. Wir erklären, warum das so ist.



TEST

ab Seite 90

Battlefield 2

Heiße Mehrspieler-Gefechte mit modernen Waffen, bis zu 64 Spieler gleichzeitig auf riesigen, virtuellen Schlachfeldern, ein allwissender Kommandant, der seine Soldaten taktisch geschickt einsetzt, Top-Optik, Knall-Sound – das in etwa haben wir alle von *Battlefield 2* erwartet. EAs Hoffnungsträger ist endlich im Testlabor gelandet. Kann der Titel die hohen Erwartungen erfüllen?

PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION: 8/2005
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

BLICKPUNKT

SEITENSPRUNG

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

Legende: PC ACTION Gold PC ACTION Preistipp

SPIELERFORUM



Far Cry: Ultraball

Fett: Liefern Sie sich mit diesem Mod tödliche Rugby-Duelle!

WEITERE MODS & MAPS: Warhammer 40k: Dawn of War: Dämonenjäger, Battlefield 1942: Silent Heroes, Doom 3: Labyrinth, Half-Life 2: Capture the Flag u. v. m.

SPIELETIPPS



GTA San Andreas Battlefield 2 Earth 2160

DIE BESTEN SPIELETIPPS ZU DEN TOP-TITELN DES MONATS!

HARDWARE



Hertzschrittmacher

Takt, Anzahl der Pipelines, Prozessoreinheiten, Datenanbindung. Alles Fachchinesisch. In unserem Prozessoren-Vergleichstest erklären wir Ihnen, welche CPU zum Zocken sinnvoll ist.

SPIELE IN DIESEM HEFT



VOLLVERSION

Kreed

Tief im All gibt es ein unheilvolles schwarzes Loch: das Kreed! Niemand kam da je wieder raus. Bestehen Sie das Science-Fiction-Abenteuer!?

- Neun Missionen mit 24 Karten
- Atmosphärische Story mit nicht-linearem Spielverlauf
- Detaillierte Charaktermodelle
- Atemberaubende Licht- und furchteinflößende Schatteneffekte
- Bis zu zehn Zocker kämpfen in diversen Mehrspieler-Modi im Netzwerk oder Internet

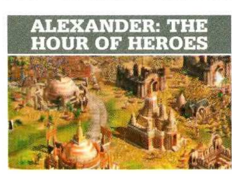
PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 128 MByte RAM, 1,4 GByte HD
MEHRSPIELER:	Ja
INTERNET:	www.burut.ru

GRANATENSTARKE DEMOS AUF DVD

ALEXANDER: THE HOUR OF HEROES



Die spielbare Demo zu Ubisofts Echtzeit-Strategietitel *Alexander: The Hour of Heroes* bietet in der 274 Megabyte großen Version gleich zwei komplette Einzelspieler-Missionen und drei Karten für Skirmish- und satte Mehrspieler-Action. Das anspruchsvolle Spiel basiert auf dem gleichnamigen Kino-Erfolgsfilm von Star-Regisseur Oliver Stone.

Mindestvoraussetzung für die Demo:
1 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD

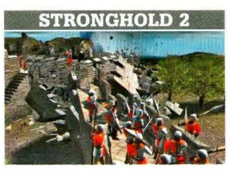
JUICED (NEUE DEMO)




Die zweite Demoversion zu THQs *Need for Speed Underground*-Konkurrenz *Juiced* befördert Sie hinter das Lenkrad eines Nissan Skyline GT-R. Im Vergleich zu der ersten Demo hat sich inhaltlich nichts verändert (ein Wagen, zwei Rennen), aber die Leistung ist deutlich verbessert und die Unterstützung für Force-Feedback-Lenkräder erweitert.

Mindestvoraussetzung für die Demo:
1 GHz, 256 MByte, 280 MByte HD

STRONGHOLD 2



Eine deutschsprachige Demoversion des Aufbau-Strategiespiels *Stronghold 2* von Take 2 steht jetzt zur Verfügung. Die Probekampagne umfasst drei Missionen, in denen Sie sich selbst einen ersten Eindruck von der Burgenbau-Simulation machen dürfen. Also testen Sie schon mal wie es ist, sich zu einem ganzen Imperium hochzuarbeiten.

Mindestvoraussetzung für die Demo:
1,4 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD

DELTA FORCE XTREME



Die Demo des Ego-Shooters *Delta Force Xtreme* vom Entwickler Novalogic hat die Solomission „Flood" an Bord. Da heizen Sie einem gemeinen Drogenbaron so richtig kräftig ein und entgiften quasi nebenbei auch noch die Umwelt. Sie können aber natürlich auch die Mehrspielerkarte zocken, da wartet die interessante King-of-the-Hill-Variante auf Sie. Nun schießen Sie mal los ...

Mindestvoraussetzung für die Demo:
2 GHz, 256 MByte, 1 GByte HD

EVERQUEST 2: TRIAL OF THE ISLE



In dieser spielbaren deutschen Demo des Onlinerollenspiels *Everquest 2: Trial of the Isle* können Sie das Tutorial und die ersten sechs Levels eine Woche lang anzocken. Im Gegensatz zur Vollversion fallen nur die Internetgebühren an. Erst während der Installation werden alle benötigten Dateien aus dem Internet geladen. Bei der Downloadgröße von knapp zwei Gigabyte empfehlen wir einen DSL-Zugang.

Mindestvoraussetzung für die Demo:
1 GHz, 512 MByte RAM, 1,8 GByte HD

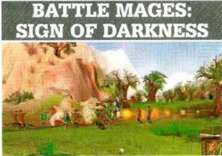
LONDON TAXI: RUSH HOUR



London Taxi: Rush Hour ist ein kurzweiliges Rennspiel, in dem Sie versuchen, Passagiere so schnell wie möglich von einem Ort zum anderen zu bringen. In der Demo wählen Sie ein Fahrzeug und brettern in Zeitspielen acht, 15 oder 25 Minuten durch die Straßen von Englands Metropole. Diverse Extras verschaffen Ihnen zum Beispiel einen Zeitbonus oder reinigen den Rover FX4.

Mindestvoraussetzung für die Demo:
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 50 MByte HD

BATTLE MAGES: SIGN OF DARKNESS



Die Demo zu *Battle Mages: Sign of Darkness*, der gelungenen Mischung aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel, ist da – hurra! Kümmern Sie sich um die Größe und Schlagkraft Ihrer Truppen und lösen Sie nebenbei noch ein paar rollenspieltypische Aufträge. Unsere Version enthält neben dem Tutorial eine Einzel- sowie eine Mehrspieler-Mission. Auf los geht's los!

Mindestvoraussetzung für die Demo:
1 GHz, 256 MByte RAM, 1,35 GByte HD

CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005



Rennsimulationsfans freuen sich: Mit der Demo zu *Cross Racing Championship 2005* liefert der ungarische Entwickler Invictus einen Ausblick auf sein kommendes Rennspiel. Sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler-Modus stehen Ihnen je zwei Etappen und Fahrzeuge zur Verfügung. Die vornehmlich ländlichen Strecken fordern der Handbremse alles ab und erlauben coole Drifts.

Mindestvoraussetzung für die Demo:
1,4 GHz, 512 MByte RAM, 700 MByte HD

Weitere brandheiße Demos und Videos finden Sie auf der DVD. Siehe Inhalt rechte Seite. ▶

SPIELERFORUM AUF DVD

BATTLEFIELD 1942: SILENT HEROES

DOOM-3-MAPPACK

FAR CRY: ULTRABALL

HALF-LIFE 2: CTF

BATTLEFIELD VIETNAM: INSURRECTION 1776

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – DÄMONENJÄGER

BATTLECRUISER MILLENNIUM

STONECHECKER 3

VIRTYPET

SURVIVOR – BLOOD ARENA

CANNONHILL

GLOOMY NIGHTS AND LIVING DEAD

EXTRA: EARTH 2160 GOLD-UPGRADE

DVD-INHALT IM ÜBERBLICK



VOLLVERSION:
Kreed

DEMOS:
Alexander: The Hour of Heroes
Battle Mages: Sign of Darkness
Cross Racing Championship 2005
Delta Force Xtreme
Everquest 2 (Online-Client)
Gish
Juiced (Neue Demo)
London Taxi: Rush Hour
Mordillo's Jungle Fever (XS-Version)
NHL Eastside Hockey Manager 2005
Psychoballs
Stronghold 2

VIDEOS:
News:
Gauntlet: Seven Sorrows
Knights of the Temple 2
The Matrix: Path of Neo
Titan Quest
Vorschau:
Black & White 2
Company of Heroes
Condemned: Criminal Origins
Hellgate London
Need for Speed: Most Wanted
Peter Jackson's King Kong
Star Wars: Battlefront 2
Star Wars: Empire at War
Starship Troopers
The Movies
Tomb Raider: Legend
Warfront
Jetzt im Handel:
Battlefield 2
Chrome: Specforce
Dungeon Lords
Earth 2160
Empire Earth 2
Hell Forces
Reportage:
Age of Empires 3
E3-Impressionen
Intel Friday Night Game
NHL 06
Rise of Legends
Xbox 360 & Playstation 3
Spezial:
Battlefield 2
Hi-Res-Video (Datenbereich)
Juni-Charts
PC ACTION bringt's
Vorlesung des Monats
Abspann + CompuBabe
Outtakes
Trailer:
Bet on Soldiers (Nur auf Ab-18-DVD)
Commandos Strike Force
El Matador (Nur auf Ab-16-DVD)
Fahrenheit
Gothic 3
Heart of Empire (Nur auf Ab-16-DVD)
Hellgate London (Nur auf Ab-18-DVD)
Heroes of Might and Magic 5
Hitman: Blood Money (Nur auf Ab-18-DVD)
Just Cause (Nur auf Ab-16-DVD)
Neuro Hunter (Nur auf Ab-16-DVD)
Panzer Elite Action (Nur auf Ab-16-DVD)
Paraworld
Prince of Persia 3
Singles 2 (Nur auf Ab-16-DVD)
S.T.A.L.K.E.R.
Stargate SG-1: The Alliance
Tom Clancy's Ghost Recon 3
Tomb Raider: Legend
Total Overdose
X3 Reunion (Nur auf Ab-16-DVD)

SPIELERFORUM:
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Doom 3
Far Cry
Gratisspiele
Half-Life 2
Warhammer 40.000: Dawn of War
X3 Reunion

TIPPS & TRICKS:
Empire Earth 2
Pariah
Stronghold 2
Trackmania Sunrise
Trackmania Sunrise Replays

PATCHES:
Armies of Exigo v.1.4 (d)
Domination 2.0.136 (d)
Doom 3 v.1.3 (e)
Empire Earth 2 v.1.10 (d)
Empire of Magic v.5.0 (d)
GTR – FIA GT Racing Simulation v.1.4 von v.1.3 (d)
Moorhuhn Wanted v.1.3 (d)
Pariah v.1.02 (int)
Sacred Underworld v.2.21 (d)
Silent Hunter 3 v.1.3 (d)
Stronghold 2 v1.2 von v.1.1(d)
Sven 004 v1.05 (d)
The Black Mirror Patch #2 (d)
The Moment of Silence Patch #2 (d)
Tom Clancy's Splinter Cell – DVD – v.1.3 (eu)
Zoo Tycoon 2 v20.11.00.0007 (d)

HARDWARE-TREIBER:
Win9x Me:
Ati Catalyst v.5.2
MSI Nvidia Detonator-Treiber v.71.84
Nvidia Forceware 71.84
Nvidia Nforce 4.27
Nvidia Nforce System Utility
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5
Via Hyperion 4-in-1 4.55
WinXP 2000:
Athlon 64 Cool'n'quiet Software 1.0.1.7 für Win2k Me
Athlon 64 Treiber 1.1.0.14 für WinXP
Ati Catalyst ohne CCC v.5.4
Nforce4-Treiber v.6.53
Nvidia Forceware 71.89
Nvidia Nforce 5.10
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5
Nvidia Nforce v.5.10 Win2000 XP
Via Hyperion v.456vp1

TOOLS & EXTRAS:
3D-Analyzer v.2.36
Adobe Reader 7.0
Antivir Personal Edition Classic v.6.30.00.17
Ati Tray Tools v.1.0.1.528
Atitool v.0.0.23
Aufrüstrechner CPU v.1.1
Detonatorunlock 1
Detonatorunlock 2
DirectX 9.0c
Earth 2160 Gold-Upgrade v.1.1
Fraps v.2.5.5
Gamers.IRC 4.36
Hdtach v.3.0.1.0
Mozilla Firefox v.1.0.3
Nhancer v.1.1
Preispiraten v.2.5
Rage3d Tweak v.3.9c
Riva Tuner v.2.0 RC15.4
Rtool v.0.9.9.8 RC11
Skype v.1.2.0.37
Sunbird v.0.2
Thunderbird v.1.0.2
Wallpapers
WinDVD (Trial)
WinZip (Trial)

DAS PAPPT!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem! Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.

ACHTUNG!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!


JOIN US AT
GC
HALLE 3 | STAND B12


PC
DVD
ROM


POWERED BY
gamespy


SOUNDS BEST ON
Sound BLASTER
24-bit


NVIDIA


Logitech





»Ich brauche deinen Arm wirklich unbedingt fürs Armenhaus.«

Das sticht ins Auge!

id Software ließ auf der E3 den Strogg aus dem Sack: Mit ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS erscheint neben Quake 4 ein weiterer Action-Kracher in Doom-3-Optik.

»Gefallen: Soldat.«

»Guck mal, habe ich gerade rausgeholt.«

Mehrspieler-Shooter | Wer hätte das gedacht? Der kostenlose Mehrspieler-Part zu *Return to Castle Wolfenstein*, *Enemy Territory*, bekommt eine Fortsetzung im *Quake*-Universum. *Quake Wars* stellt die Kämpfe auf dem Heimatplaneten der Stroggs nach, die zur Invasion der Erde im ersten *Quake*-Titel geführt haben. Dabei erinnert das Spielprinzip stark an Titel wie *Battlefield 2*: Sie schließen sich wahlweise der blutrünstigen Alienrasse oder der EDF (Earth Defense Force) an. Die beiden Parteien verfügen über fünf Charakterklassen mit individuellen Waffen und Ausrüstungen. Dutzende Fahrzeuge wie Panzer, Luftschiffe und Hubschrauber sorgen dafür, dass Ihre virtuellen Füße nicht ermüden. Außerdem kann der Spieler Basen erobern und Verteidigungssysteme errichten. Nach jedem Sieg erhalten die Zocker neue Fertigkeiten und Orden. Dadurch möchte Splash Damage vor allem das Mannschaftsspiel fördern, das schon den Vorgänger auszeichnete. Die detaillierten Außenareale sollen dank einer neuen Rendertechnik namens Mega-Texture verdammt riesig werden. Echt bemerkenswert, da *Quake Wars* die *Doom 3*-Engine benutzt, die bisher als Synonym für Innenareale galt. Wann genau die PC-Fassung herauskommt, steht noch in den Sternen. Wir halten Sie auf dem Laufenden. Ehrenwort! LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.splashdamage.com


»Jetzt auch für die Großen: Krabbelgruppe.«

Käferstündchen

Bei STARSHIP TROOPERS pflügen Sie wie im gleichnamigen Kult-Film durch Heerscharen von Insekten und Gliederfüßern.

Ego-Shooter | Der Titel orientiert sich stark am Kino-Werk, allerdings erfahren Sie beim Videospiel mehr über das *Starship Troopers*-Universum. Und das Ende der Geschichte bestimmen Sie selbst! Ort des Geschehens ist der Planet Hesperus, ein einst friedlicher Stützpunkt der Menschen, auf dem viele Bergarbeiter Ihr Glück suchten. Doch dann kamen die Bugs und verwandelten die einstige Idylle in ein Schlachtfeld. Kurz darauf schickt der Planet eine Armee Elite-Soldaten los, die dem Käfergesocks so richtig den Marsch blasen soll. Natürlich spielen Sie einen der harten Jungs und plätten mit original Waffen aus dem Film Unmengen von Arachniden. Insgesamt soll es 19 Käferarten geben, die alle über eine eigene KI verfügen. Also vormerken: Im 3. Quartal startet die große Insekten-Invasion.

RALPH WOLLNER

Info: www.starshiptroopers-game.com


»Ihr Arschlöcher, meine Nase ist nicht zu groß!«

Echs und hopp!

PARAWORLD kommt später. Erst 2006 führen Sie Dinosaurier in gewaltige Massenschlachten.

Echtzeit-Strategie | Wenn Sie auf der Suche nach frischen Spielszenarien und ein großer Fan von *Jurassic Park* sind, dann warten Sie bestimmt schon auf SEKs Echtzeit-Strategietitel *Paraworld*. Hier verschlägt es Sie in eine Parallelwelt, in der die Dinosaurier herrschen und Sie mit den schuppigen Giganten in fantastisch aussehende 3D-Schlachten ziehen. Allerdings frühestens im ersten Quartal 2006. Entwickler Sunflowers entschied sich gerade, dem Spiel eine längere Testphase zu gönnen. Das Teil soll schließlich fehlerfrei laufen und das Balancing zwischen den Völkern top abgestimmt sein. Es bleibt zu hoffen, dass sich der Perfektionismus auszahlt. Denn Massenschlachten mit Riesenechsen können sicher Spaß machen. Also, bloß nicht die Geduld verlieren.

ANDREAS BERTITS

Info: www.sunflowers.de

LIES MICH!

CALL OF JUAREZ

Ego-Shooter | Sie können keine Ballereien im Zweiten Weltkrieg mehr sehen? Dann sind Sie entweder blind oder Entwickler Techland hat mit *Call of Juarez* vielleicht das Richtige für Sie in der Mache. In diesem Western-Shooter fühlen sich nicht nur alte *Outlaws*-Fans heimisch. In der Rolle von Pastor Ray oder Gangster Billy greifen Sie zum Colt und liefern sich spannende Schießereien. Auch Schleicheinlagen sind mal drin. Darüberhinaus haben sich die polnischen Macher von *Chrome: Specforce* kräftig inspirieren lassen. So ist die aus *Max Payne* & Co. bekannte Zeitlupenfunktion ebenfalls in *Call of Juarez* enthalten. Frühestens im nächsten Jahr werfen Sie den ersten Kautabak ein. Guten Appetit. (MB)


»Nicht geglückt: Kutschversuch.«

Info: www.techland.com.pl

PLAYBOY: THE MANSION ADD-ON

WiSim | Wir können nie genug von Feten und Bräuten bekommen. Sie auch nicht? Prima, dann macht Sie Ubisoft bald glücklich. Das *Party Pack* für *Playboy: The Mansion* lädt Sie auf die weltweit berühmtesten Feiern wie „Midsummer Night's Dream", „Playmate des Jahres Party", „Hefs Geburtstag" und die unglaubliche „Halloween-Party" ein. Ab wann die frische Missionen, neuen Playmates und Promis im Regal stehen, ist noch offen. Mist! (MB)

Info: www.playboythemansion.com

X-MEN LEGENDS 2: RISE OF APOCALYPSE

Action-Rollenspiel | Schwere Zeiten kommen auf die X-Men zu. Nicht nur im Kino, auch im Spiel! In Raven Softwares *X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse* steuern Sie wie schon im Konsolen-Vorgänger ein Team aus vier Mutanten. Diesmal stellen Sie sich mit der Bruderschaft der Bedrohung durch die Apocalypse entgegen. Wie Oskar Lafontaine und Gregor Gysi eben, die wie auch das Spiel mit mehr Umfang und kooperativem Modus überraschen. Activision schickt Sie voraussichtlich im Herbst erneut in den Kampf. (MB)


»Schmeckt nicht jedem: Haribo Goldspeer.«

Info: www.ravensoft.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	Earth 2160	Zuxxez
2	▲	9	World of Warcraft	Vivendi Universal
3	▲	4	Half-Life 2	Vivendi Universal
4	▼	2	Guild Wars	Flashpoint
5	▼	1	Stronghold 2	Take 2
6	▲	8	Knights of the Old Republic 2	Activision
7	▼	3	Empire Earth 2	Vivendi Universal
8	▲	NEU	Boiling Point	Atari
9	▼	7	Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	EA
10	▼	5	Die Sims 2	EA

Quelle: SATURN

Ach du lieber Gott!

Sie möchten mal wieder den Allmächtigen spielen? Dann merken Sie sich SPORE vor. Das kürte die Messejury zum besten Spiel der E3.


»Nicht nur auf der A3 kommt es heute zu Behinderungen.«

Simulation | Leute, die mit Vornamen Will heißen, sind immer besonders kreativ. Man denke nur an Will Smith oder aber an unseren Chef Bigge, dessen echter Name lautet: Will Worldofwarcraftspielen. Den Vogel schießt aber Will Wright ab, der Erfinder von *Sim City* und *Die Sims*. Seine Simulation *Spore* versetzt den Spieler in die Rolle von Gott. Sie steuern die Geschicke eines Einzellers, der die Evolutionsleiter erklimmt, sich zu einem immer komplizierteren Organismus entwickelt, schließlich Siedlungen und irgendwann futuristische Metropolen erschafft. Dabei bezieht sich das Schaffen nicht nur auf die Erde, sondern umfasst komplette Galaxien. Von Spielern kreierte Gebäude und Fahrzeuge gelangen in eine riesige Datenbank und finden so ihren Weg ins *Spore*-Online-Universum. Klingt schon irgendwie fett. Der Meister selbst drückt es so aus: „Ich will nicht, dass sich die Spieler wie Luke Skywalker fühlen. Sie sollen sich fühlen wie George Lucas!" Ab 2006. AHMET ISCITÜRK

Info: http://spore.ea.com

Die Wunderwelt der Natur

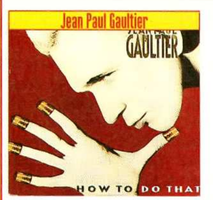
Wir Menschen sind zwar die Krone der Schöpfung, doch auch Frauen haben einiges erreicht. Die wahren Evolutionskünstler finden sich jedoch in der Tierwelt. Sehen Sie selbst!

Amöbe



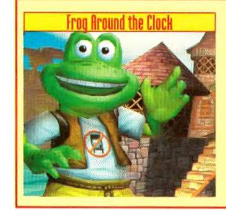
Die Amöbe ist ein Einzeller, kann aber auch in Gefängnissen mit mehreren Zellen existieren. Die drolligen Mistviecher sind nicht gerade schön, wie man auf dem Foto unschwer erkennen kann. Hierbei handelt es sich übrigens um eine Unterart: Amöbis Wollner Arschgesichtus. Diese so genannten Schmarotzer ernähren sich von ihren weiblichen Artgenossen.

Jean Paul Gaultier



Neben Maultier und Schnabeltier gehört das Jean Paul Gaultier zu den bemerkenswertesten Geschöpfen. Es paart sich ausschließlich mit gleichgeschlechtlichen Partnern und hat genau eine Fähigkeit: aus Scheiße Geld machen! Egal, was das Gaultier mit seinen Pfoten berührt, es verwandelt sich durch einen komplizierten chemischen Prozess zu Kohle. Sogar schlechte Musik-CDs.

Frog Around the Clock



Der Frog Around the Clock ist mit dem See You Later Alligator verwandt. Sein Name kommt nicht von ungefähr. Das Wesen ernährt sich von Katzen und lebt meist in der Nähe von Uhren. Daher auch der Spitzname: Uhrensohn. Der Frog heiratet eine Mieze. Diese geht ihm nach kurzer Zeit auf den Zeiger. Der Frog Around the Clock frisst dann schnell die ganze Uhr mitsamt Miezekatze und Zeiger. Faszinierend!



Der hinterm Teich motzt

HEINRICH LENHARDT HAT DEN MESSERAND GESTRICHEN VOLL.



»Durften nicht auf die E3: Äthiopische Basketballspieler.«

Jahrmarkt der Eitelkeiten

Die E3 ist anstrengend. Zu viele Idioten stehen einem im Weg rum. Für eine so genannte „Fachbesuchermesse" ist die Menge an gaffenden Plastiktüten-Abgrabblern ein Witz. Schmeißt diese Pappnasen raus – und die Jahrmarktsattraktionen gleich hinterher. Wer sich mit einem Bikinimodel fotografieren lassen will, kann das sonst wo tun – aber mir nicht dabei im Wege stehen, wenn ich im patentierten Seitenausfall-Stechschritt zum nächsten Termin hetze. Außerdem brauchen wir dringend das Konzept „E3 unplugged". Der Krieg der Lautsprecherboxen muss ein Ende haben. „Ich versteh dich nicht", hört ein PC ACTION-Redakteur sonst nur in heimischen Beziehungsgesprächen so oft. Es gab dieses Jahr keinen größeren Stand, der nicht zur akustischen Umweltverschmutzung beigetragen hat. Goldener Ohropax-Gedenkpokal für VU Games! Das Trailer-Video zum 50-Cent-Videospiel ist ein Fall für die Genfer Konvention. Und überhaupt, was sind das für E3-Trends: *GTA*-Verschnitte mit wütenden Rappern und *GTA*-Verschnitte mit angeschimmelten Filmhelden? Angesichts so mancher Lizenzwut-Entgleisung in der Konsolenwelt fühlt man sich als PC-Spieler gar nicht schlecht. Für uns gibt es weniger Neuheiten, aber auch erheblich weniger Schrott. Microsoft trompetet die Segnungen seiner ab Herbst erhältlichen neuen Konsole Xbox 360 heraus. Deren interessantesten Spiele scheinen belustigenderweise PC-Adaptionen zu sein: *Oblivion*, *Quake 4*, *Call of Duty 2*, *FIFA 2006*. Epic gibt es noch nicht zu, aber was wetten wir, dass die ihren 360-Action-Kracher *Gears of War* nächstes Jahr auch für den PC ankündigen? Ich bin zudem mal gespannt, wie toll die Spiele der neuen Videospielkonsolen auf einem herkömmlichen Fernseher aussehen, denn nicht jeder kann sich eben mal ein teures HDTV-Geschoss leisten. Dagegen liefert ein ordentlicher LCD-Monitor für den PC ein erheblich preiswerteres „Next Generation"-Hinguckgefühl.




»Sah schon im Sportunterricht saudämlich aus: gemeinsamer Entengang.«

Die Rückkehr des Flankengotts

Die Meinungen über die taktischen Seitenangriffe im Vorgänger waren geteilt. Bei BROTHERS IN ARMS 2 soll auf jeden Fall alles besser werden.

Ego-Shooter | Der erste Teil ist bekannt für die taktischen Flankenangriffe, beim Nachfolger mit dem Untertitel *Earned in Blood* soll sich einiges ändern: Verbessern wollen die Entwickler die künstliche Intelligenz der Gegner, um Kämpfe dynamischer und anspruchsvoller zu machen. Die Handlung führt die Geschichte von Teil eins fort. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Sergeant Joe Hartsock, dessen Abteilung bei der endgültigen Befreiung der Normandie mitwirkt. Zu den neuen Mehrspieler-Varianten gehört ein Kooperativ-Modus. Erscheinen soll *Brothers in Arms* 2 dieses Jahr. Deshalb ist es naheliegend, dass es auf der Grafik-Engine des ersten Teils basiert. HARALD FRÄNKEL

Info: www.gearboxsoftware.com


»Jetzt halte ich das Gewehr schon seit Stunden in den Grill und es ist immer noch nicht durch!«

Hunde, die Rebellen beißen nicht!

Taktik-Shooter mit Teamkomponente sind voll in Mode. Ob es DOGTAG schafft, im zweiten Quartal 2006 genug Zocker zu rekrutieren?

Taktik-Shooter | In Digital Jesters *Dogtag* übernehmen Sie das Kommando über ein US Marine Bataillon, das in einem Bürgerkriegsgebiet Stellungen einer Rebellengruppe besetzen soll. Kurze Zeit später stellt sich heraus, dass die eigenen Leute mit den bösen Buben kooperieren. Ehe sich der Spieler versieht, heißt es also: Marine gegen Marine. Es sind somit keine Turban-Heinis, die Sie aus den Latschen ballern, sondern rebellierende US-Soldaten. Endlich mal was Neues! Das Spielprinzip des Shooters basiert auf Deckung. Der Spieler nutzt die gesamte Umgebung für Verteidigungsmanöver und „Blindfeuer-Taktiken". Klingt nach intelligentem Häuserkampf. AHMET ISCITÜRK

Info: www.diezelpower.com



GERÜCHTE KÜCHE

Es soll ja noch Onlinespieler geben, die nicht der *World of Warcraft*-Sucht verfallen sind. Für die könnte Sega etwas Interessantes in der Mache haben: ein SONIC-ONLINE-ROLLENSPIEL. Allerdings bestreitet das Sega.

Igel sind uns ja eigentlich am liebsten, wenn sie tot auf der Straße kleben. Kleiner Scherz! Wir lieben die stacheligen Tierchen. Ganz besonders Sonic. Der ist blau und blau finden wir gut. Außerdem rennt er schneller als die Polizei erlaubt. Nur eines geht noch schneller: ein Gerücht im Internet zu verbreiten. Diverse Newsseiten meldeten Anfang Juni, dass ein Onlinespiel mit Sonic geplant sei. Das ist bei mehreren Millionen verkauften Exemplaren nicht unrealistisch, denn Sonic ist seit Mega-Drive-Zeiten das personifizierte Zugpferd beziehungsweise der Zugigel von Sega. Auf Anfrage bei Sega Deutschland antwortete Pressesprecher Fabian Döhla: „Schönes Gerücht, keine Frage. Allerdings sind Sonic Team und Sonic Team US derzeit mehr als gut ausgelastet. [...] Rollenspielmäßig dreht es sich bei uns deshalb derzeit nur um *Phantasy Star* – rechne also in nächster Zukunft lieber nicht mit einem Sonic-Onlinerollenspiel." In einem im Internet zitierten Interview behauptet allerdings ein gewisser Mark Greig, Chef eines unbekannten Entwicklers namens Panovation Studios, seine Firma hätte genau so ein Abenteuer in der Mache. Das Onlinerollenspiel trüge den Arbeitstitel *Project Mobius*. „Es existiert eine starke Hintergrundgeschichte, die auf dem Planeten Mobius und den Zwillingsmonden spielt", so Greig in dem Interview. Es gäbe über 70 Minispiele, die der Zocker in virtuellen Spielhallen freischalten könnte, Sammelkarten-spiele, Rennspiele, Aufträge, die erfüllt werden müssten, und, und, und. Wem können wir nun glauben? Und die noch wichtigere Frage: Würde das überhaupt Spaß machen? JOACHIM HESSE

Info: http://news.sonicstadium.org


»Comeback-Versuch in der 80er-Jahre-Playback-Show: Igel Pop.«

Mord-Report

Manch ein Verdächtiger soll ja echt unschuldig sein. Ob Sie das im Abenteuer FAHRENHEIT auch sind, entscheiden Sie ganz allein.

Action-Adventure | New York 2009, das Klo einer schäbigen Bar. Lucas Kane flippt aus und ermordet einen Opa, der sich gerade die Hände wäscht. Nach der Tat erwacht Lucas aus einer Art Trance, realisiert, was er getan hat, und begibt sich auf die Suche nach sich selbst. Ab sofort ständig auf der Flucht vor der Polizei und üblen Visionen. Das Abenteuer *Fahrenheit* lässt Sie in die Rollen von Lucas und sechs weiteren Personen schlüpfen und eine dichte Story aus verschiedenen Blickwinkeln erleben. Actionsequenzen, Minispiele, über 50 Personen, die auf Ihre Handlungen reagieren. *Fahrenheit* ist anders als übliche Genrevertreter, spannender, filmmäßiger, sexy. Auch besser? Die Antwort darauf gibt es im September. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.fahrenheitgame.com

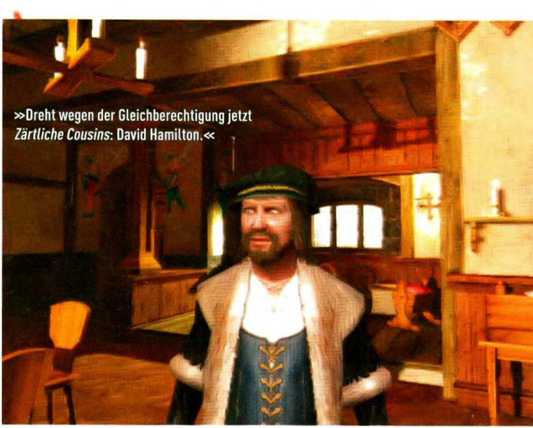




»Neulich an der Uni. Professor: „Er ist tot." Studentin: „Oh, kann ich nochmal von vorn anfangen?"«

Kauf, Mann!

Investieren will in DIE GILDE 2 schon richtig gelernt sein. Sonst enden Sie in der hübsch animierten Gosse.



»Dreht wegen der Gleichberechtigung jetzt *Zärtliche Cousins*: David Hamilton.«

WiSim | Entscheidungsfreiheit war schon immer ein rares Gut, vor allem im Mittelalter. Kopf ab oder Federhut auf? *Die Gilde 2* von 4 Head Studios macht alles besser und lässt Ihnen freie Hand beim Aufbau Ihres Wirtschaftsimperiums. Entweder durch ehrliche Arbeit oder wie so viele deutsche Manager durch abgefeimte Intrigen steigen Sie in der Gesellschaft vom Handwerker zum Patrizier und Bürgermeister auf. Kleptomanische BH-Trägerinnen schleichen im Geheimen durch die realistisch animierten Städte und bringen es bis zur Räuberhauptfrau. Ob der Mix aus Wirtschaftssimulation und Rollenspiel so gut ankommt wie Teil 1, entscheidet sich ab dem im 2. Quartal 2006. MARC BREHME

Info: www.diegilde2.com

Wer zur Hölle ist eigentlich ...

DAVID CAGE?



»Mütze vergessen: Gartenzwerg.«

Hui, der Chef persönlich gab uns die Ehre. Als Boss des *Fahrenheit*-Teams will dieser Mann das Adventure-Genre revolutionieren.

„Hey, ich bin inzwischen 36 Jahre alt und habe mein ganzes Leben lang gespielt. Ich will wie ein Erwachsener behandelt werden, ich will Spiele für Erwachsene und glaube einfach nicht mehr an irgendwelche Aliens, die auf irgendeinem Planeten landen und aus irgendeinem Grund Stunk anfangen." David Cage, Chef des französischen Entwicklers Quantic Dreams, ist ein Typ mit Visionen. „Als ich in diesem Jahr über die E3 gerannt bin, habe ich bei vielen neuen Spielen gesagt: ‚Kenn ich, kenn ich, kenn ich!' Das will ich nicht mehr." Aber worauf kommt es ihm an? „Auf Story und Gefühle. Viele Verleger entscheiden aufgrund der Zahl der Waffen oder Autos, ob sie ein Spiel veröffentlichen. Das ist doch Quatsch!" David setzt als Filmfan auf gute Geschichten, steht auf *Das Schweigen der Lämmer*, auf *Angel Heart* oder auf David Finchers *Fight Club*. „Einflüsse dieser Streifen wirst du auch in *Fahrenheit* finden. Vor allem aber hast du im virtuellen New York die größtmögliche Handlungsfreiheit. Du entscheidest selbst, was passiert, aber deine Handlungen bestimmen die Reaktionen aller Charaktere im Spiel." Damit das funktioniert, treibt der Familienvater viel Aufwand, befehligt ein Heer von 80 Mitarbeitern in Paris. „Wir haben allein 50 Schauspieler, die die Rollen im Spiel übernehmen." Auf die Frage, ob sein Baby denn kein interaktiver Film sei, reagiert David allergisch: „Oh, es gab so viele schlechte. Wir nennen *Fahrenheit* ein interaktives Drama. Hm, das ist ja eigentlich dasselbe!" Ja, aber das muss ja nicht schlecht sein. CHRISTIAN BIGGE


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY
DER FEIND IST STÄRKER GEWORDEN. DU AUCH?
* Ausgezeichnet mit mehr als 25 Awards.
PlayStation 2
NETWORK PLAY
XBOX
XBOX LIVE
PC
DVD ROM
NINTENDO GAMECUBE
N-GAGE
NOKIA
MOBILE VERSION
gameloft.com
UBISOFT

LIES MICH!

FALLEN LORDS: CONDEMNATION

Action-Adventure | Himmel oder Hölle? Diese Frage stellt sich nicht nur für Wolfgang Petry, sondern auch für Sie, wenn *Fallen Lords: Condemnation* erscheint. Nach dem Abkratzen Ihres Helden verbreiten Sie als Engel oder Dämon zurück auf der Erde entweder Frieden oder Chaos. Sie können sich auch einer neutralen Fraktion anschließen. Die Idee der spanischen Entwickler klingt schräg, aber interessant. Ein deutscher Verleger und der Erscheinungstermin stehen noch in den Sternen. Oder in der Hölle, Hölle, Hölle! (MB)


»Neuer Chef der IG Metall: Erz-Engel Gabriel.«

Info: www.novarama.com

IN 80 TAGEN UM DIE WELT

Adventure | Im Adventure von Frogware hetzen Sie nach der Romanvorlage von Jules Verne *In 80 Tagen um die Welt*. Bei Abenteuern in Kairo, Bombay oder Yokohama reiten Sie auf Elefanten oder gleiten mit einem Zeppelin durch die Lüfte. Verleger Dtp wirft auf technischer Seite eine 3D-Engine mit lippensynchronen Dialogen, dynamische Tag-und-Nacht- sowie Wetterwechsel in die Waagschale. Löblich: Durch mehrere Schwierigkeitsgrade soll das Zeitlimit optional abschaltbar sein. Im dritten Quartal 2005 wollen die *Sherlock Holmes*-Macher frischen Wind ins Genre bringen. (MB)

Info: www.dtp-ag.com

DRAGONSHARD

Echtzeit-Strategie | Ärger braut sich auf der Welt Eberron zusammen. Drei Fraktionen kloppen sich um das magische Herz von Syberis in Liquid Entertainments *Dragonshard*. Das Besondere: Während Sie auf der Oberwelt wie in jedem Echtzeit-Strategiespiel Rohstoffe sammeln, Ihre Basis ausbauen und Armeen in die Schlacht schicken, sacken spezielle Helden in der Unterwelt Schätze ein und verbessern so die Kräfte. Im September startet der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel durch. (AB)

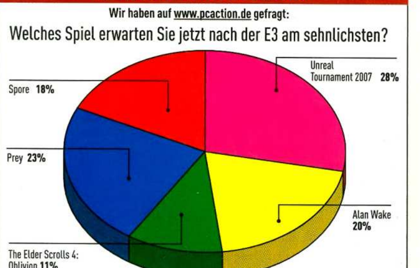
»Als Heidi rumzickte, wurde der Geißenpeter zum Tier.«

Info: www.dragonshard.com

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:

Welches Spiel erwarten Sie jetzt nach der E3 am sehnlichsten?



Gassengrab

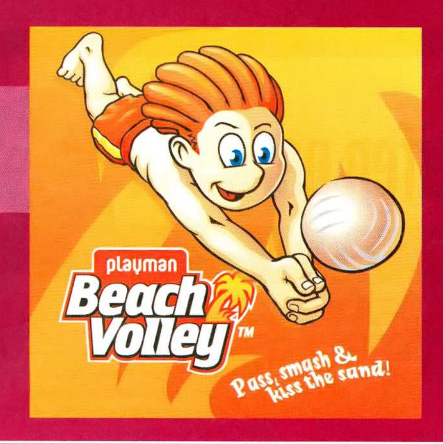
Inspiriert von Horror-Meister George Romero metzeln Sie sich in den Straßen von CITY OF THE DEAD durch Horden von fauligen Untoten.


»Mit dem Video zu Thriller blickte Jacko in seine eigene Zukunft.«


»Wieder auf Tour: Very Old Kids on the Block.«

Ego-Shooter | Horror-Freaks fallen bei der Erwähnung dieses Namens ehrfürchtig auf die Knie: George A. Romero. Der Filmemacher zeichnete in den 60er und 70er-Jahren für Splatterfilme wie *Night of the Living Dead* und *Dawn of the Dead* verantwortlich. Nun kehrt der Kultregisseur zurück ins Land der lebenden Toten. Im Anschluss an seinen neuen Streifen *Land of the Dead* veröffentlicht Kuju Entertainment das Actionspiel *City of the Dead*. Puh! Als einer von vier Überlebenden eines Helikopterabsturzes ballern Sie sich auch kooperativ durch die von Zombies verseuchte Isla Mortal. Dabei erfindet der Titel das Rad nicht neu, wartet aber mit knallharter Shooter-Action garniert mit blutigsten Effekten und Gänsehaut fördernden Gruselatmosphäre auf. Im Frühjahr 2006 kämpfen Sie um Ihr virtuelles Leben. ANDREAS BERTITS

Info: www.kuju.com



Jetzt downloaden in t zones

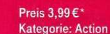
Hol dir den Fun aufs Handy.



Playman Beach Volley™

Playman Beach Volley™ ist das neueste Spiel der äußerst beliebten Playman Sportserie. Nach Schießen, Schwimmen, Leichtathletik und Klettern ist es Zeit für Playman, den Strand zu erobern!

Preis 3,99 €*
Kategorie: Sport



Blade Trinity

Kämpfe als Blade – halb Mensch, halb Vampir – gegen Dracula und seine Horden. Mit unglaublichen 3D-Grafiken und großartiger Action.

Preis 3,99 €*
Kategorie: Action



Impossible Mission

Der verrückte Professor und seine Diener planen ein nukleares Armageddon. Und du bist der Einzige, der sie noch aufhalten kann!

Preis 3,99 €*
Kategorie: J & R

Pro Bowling

Bahn frei für das „derzeit beste mobile Bowling-Spiel" (Wireless Gaming Review). Erstelle einen Spieler ganz nach deinem Geschmack und werde Bowling-König!

Preis 3,99 €*
Kategorie: Sport



Ducati Extreme

Die härtesten Biker fordern dich zu einem Rennen heraus. Mit 5 verschiedenen Ducati-Motorrädern und 3 Rennstufen zum Auswählen. Suchtgefahr!

Preis 3,99 €*
Kategorie: Racing



Top Gun: Air Combat II

Die Neuauflage des Topsellers „Top Gun": actionreiche Luft/Luft und Luft/Bodenkämpfe vom Feinsten mit unterschiedlichen Waffenarsenalen in bestechender Grafik.

Preis 3,99 €*
Kategorie: Shooter

Vier gewinnt

Der Klassiker für Taktiker! Neben dem virtuellen Gegner kannst du dich auch mit Freunden messen.

Preis 3,99 €*
Kategorie: Casino/Puzzle



MB Board Games

Die ultimative Spielesammlung in brillanter Umsetzung. Jetzt kannst du Dame, Domino und Backgammon alleine oder mit Freunden spielen.

Preis 3,99 €*
Kategorie: Casino/Puzzle



Sabrina

Hilf Sabrinas Karriere bei der Zeitschrift Scorch auf die Sprünge. Ein Action-Abenteuer der ganz besonderen Art!

Preis 3,99 €*
Kategorie: J & R

Lemmings

Rette möglichst viele putzige Lemminge vom Ein- zum Ausgang innerhalb eines Zeitlimits. Tust du nichts, werden sie von Klippen geradewegs in brodelnde Lava stürzen.

Preis 4,99 €*
Kategorie: Strategie



JohnnyCrash

Vorhang auf für die menschliche Kanonenkugel JohnnyCrash. Ein skurriles Spiel um einen durchgeknallten Stuntman.

Preis 3,99 €*
Kategorie: Action



Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory™

Als Sam Fisher versuchst du den Ausbruch eines neuen Weltkrieges im Pazifik zu verhindern. Mit acht neuen Levels und vier neuen animierten Hintergründen.

Preis 4,99 €*
Kategorie: Action

Dein Weg zu den Spielen:

1. Im Handy-Menü t-zones starten.
2. Dort auf Downloads/Spiele klicken.
3. Kategorie auswählen.
4. Jetzt nur noch dein Spiel aussuchen und downloaden.

* Beim Download fallen zusätzlich WAP-/GPRS-Verbindungskosten an.

T · · Mobile · · ·
For a better world for you.

Mitmachen und abgreifen per SMS!

ATARI: REAL WORLD GOLF

SEITE 20

Sport ist Mord? Das muss zumindest bei Golf nicht sein. Glauben Sie nicht oder langweilt Sie? Ha, probieren Sie's doch selbst erst mal aus. Zur Veröffentlichung der Simulation *Real World Golf* spendiert Atari einen Schnupperkurs für zehn Personen mit einem PGA-Profi. Wer lieber zu Hause bleibt, kann außerdem spaßige Golf-Controller gewinnen. Wenn Sie einen Preis abgreifen wollen, beantworten Sie die Frage auf Seite 20 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 3" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 3 C) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Atari-Golf", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

2x

1x

HARDWARE-GEWINNSPIEL

SEITE 31

Jammern Sie nicht, auch wenn Ihr PC eine lahme Krücke ist. Greifen Sie lieber ein paar fette Komponenten ab, um in Zukunft wieder einen Spiele-Turbo Ihr Eigen zu nennen. Damit das gelingt, stiftet Intel je acht Pentium-Prozessoren samt High-End-Mainboards im Gesamtwert von etwa 5.400 Euro. Fett, oder? So können Sie gewinnen: Beantworten Sie die Frage auf Seite 31 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 4" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 4 A) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Intel", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DVD: IM FEUER

SEITE 49

Joaquin Phoenix und John Travolta spielen die Hauptrollen im Hollywood-Thriller *Im Feuer*, der in Kürze auf DVD erscheint. Sie stehen auf die Typen? Dann haben Sie aber Glück, dass E.S.P.-Entertainment und PC ACTION Filmpakete verlosen. Obendrauf gibt's gar das PC-Spiel *Fire Department*. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 49 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 5" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 5 B) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Im Feuer", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.





EVERQUEST 2

SEITE 30

Ohne Frage gehört *Everquest* zu den Online-Rollenspielen mit der weltweit größten Fangemeinde. Der zweite Teil glänzt zudem mit überragender Optik, die im Genre ihresgleichen sucht. PC ACTION und 4-Real-Media verlosen zum Online-Riesen jeweils fünf exklusive Longshirts, Poster und Vollversionen. Wer an der Verlosung teilnehmen will, beantwortet die Frage auf Seite 30 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 6" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 6 A) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Everquest", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



SAITEK: MÄUSE & TASTATUREN

SEITE 156

Die Wahl des richtigen Eingabegeräts kann in Mehrspieler-Duellen über Sieg oder Niederlage entscheiden. Weil Saitek das weiß und ein Herz für Zocker hat, verlost die Firma in Zusammenarbeit mit PC ACTION jeweils fünf Spieler-Mäuse und Komfort-Tastaturen. Sie wollen so ein Teil? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 156 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 7" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 7 C) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Saitek", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 33

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 1" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 1 GTA San Andreas) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.

DARAUF WARTEST DU!

SEITE 49

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 2" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 2 Call of Duty 2) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.

* 0,49 EUR/SMS – E-PLUS, O2, VODAFONE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
0,61 EUR/SMS – T-MOBILE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2-TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Jetzt aber fix!

Hier ist ein klein wenig Intel-ligenz gefragt und schon sind Sie mit etwas Glück auf der Siegerstraße. Die tollen Preise im Gesamtwert von 5.400 Euro stellt Intel zur Verfügung. Die Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Günstig ist geil, umsonst noch viel geiler! Das gibt es zu gewinnen:



Mainboards und Prozessoren von Intel
4x Intel Pentium 4 Prozessor 550
4x Intel D925XBC Mainboard
4x Intel Pentium 4 Prozessor Extreme Edition 3,46 GHz
4x Intel D925XECV2 Mainboard

Intel rüstet Ihre Rechner auf: Wir verlosen insgesamt acht Kombinationen aus Mainboard und Prozessor. Vier Gewinner dürfen sich auf einen Intel Pentium 4 Prozessor 550 mit 3,4 GHz und 1 MByte Level2-Cache freuen. Passend dazu gibt es das leistungsstarke Mainboard D925XBC. Vier weitere Leser erhalten mit dem Intel Pentium 4 Prozessor Extreme Edition 3,46 GHz einen der schnellsten Prozessoren am Markt. Zu diesem High-End-Prozessor gibt's für die Gewinner das Intel-D925XECV2-Mainboard obendrauf.

Gesamtwert der Preise: € 5.400,-

Das musst du wissen!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Intel stellte 1993 den ersten Prozessor mit dem Namen Pentium vor. Er war der Nachfolger der erfolgreichen „i486"-CPU-Baureihe, also die fünfte x86-Generation. Den Namen Pentium leitete Intel ab von:

a) Penetration (Durchdringung; das Eindringen) **b) Pennen (umgangssprachlich für schlafen)** **c) Pente (griechisches Wort für fünf)**

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 3. August 2005.

NET NEWS

»Batman ist trotz Sponsor auf dem absteigenden Ast.«

Einsteiger-freundlich

Wenn auch Sie ein schickes Auto abiahnen möchten, dann melden Sie sich doch für die nächsten WWCL-FINALS an.

»Öde: Rundenstrategie.«

Fotos: PlanetLAN

E-Sport | Die World Wide Championship of LAN-Gaming (WWCL) wählte für ihr großes Finale ein echt exklusives Ambiente: Der Gasometer Oberhausen ist Wahrzeichen für vergangene Industriekultur im Ruhrgebiet. Das 117,5 Meter hohe Gebäude war bis zur Stilllegung 1988 Europas größter Gasspeicher. Zu den Endspielen der siebten Saison trafen sich in der Manege dieses imposanten Bauwerks die besten Spieler der LAN-Party-Liga. Auf einer erhöhten Bühne richtete die WWCL 150 Spielstationen ein – in 100 Meter Höhe über den Spielern die Stahldecke, durch die Außenfenster drang schummriges Tageslicht. Schaurig-schön! Eine Ebene unter der Manege verfolgten die Zuschauer auf Großbildleinwänden die heißen Gefechte. Angesichts dieser eindrucksvollen Umgebung verzichtete die WWCL auf eine Begleitveranstaltung, sodass die Profispieler uneingeschränkter Mittelpunkt waren. Erstmals in dieser Saison ging der Hauptpreis an den besten Fußballer: In *Pro Evolution Soccer 4* setzte sich Andreas „B1848" Peters (großes Bild) aus Bochum locker mit 7:2 im Endkampf gegen seinen Clan-Kollegen Shinji vom Team DkH.Keyweb durch. Sein Preis: ein Smart Roadster, den ASUS spendierte. Während in Nebendisziplinen wie *C&C Generäle* und *Ground Control 2* auch Außenseiter punkteten, dominierten Profis die Hauptdisziplinen. In einem spannenden *Warcraft 3*-Finale putzte Daniel „SK. Miou" Holthuis seinen Kontrahenten mTw|Tak3r von der Platte. Auf dem Siegertreppchen des *Counter-Strike*-Turniers versammelten sich a-Losers.MSI vor Team 64.AMD und Schroet Kommando. In *Battlefield 1942* siegte wieder das Team Stoßtrupp-Steiner. Alle engagierten Spieler haben nun noch bis Anfang August Zeit, um fleißig Punkte zu sammeln. Dann können sie vielleicht beim nächsten Finale selbst ihr Glück zu versuchen und einer von ihnen düst mit einem Neuwagen nach Hause! FELIX LOHMEIER

Info: www.wwcl.net

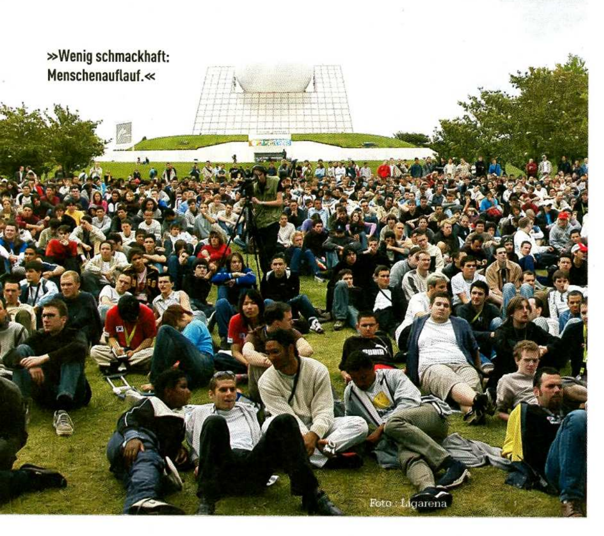
LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
22 Jahre
f.lohmeier@email.de

„Der Wettkampf zwischen dem ESWC 2005 und der Sommer CPL ist verrückt. Beide Veranstaltungen am gleichen Wochenende und zusammen eine halbe Million Preisgeld! Jedenfalls gibt es viele geile Spiele. Unbedingt 6. bis 10. Juli vormerken für E-Sport TV!"





»Wenig schmackhaft: Menschenauflauf.«

Foto: Ligarena

Erfolgs-Entscheid

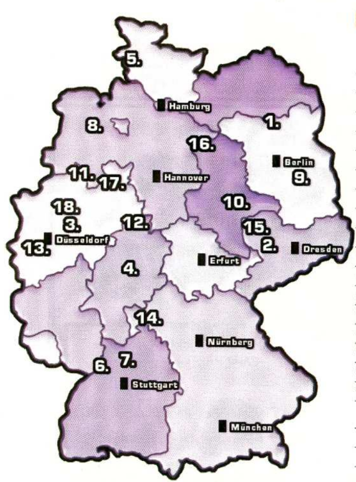
Dieses Jahr finden die ESWC und die CPL gleichzeitig statt. Profizocker haben die Qual der Wahl.

E-Sport | Jedes Jahr im Juli finden zwei riesige Veranstaltungen statt, mit sagenhaften Preisgeldern: Der Electronic Sports World Cup (ESWC) in Frankreich und die CPL Extreme Summer Championships in den USA. Bei insgesamt fast 500.000 Dollar abzugreifender Kohle schlagen die Herzen der Zocker höher. Doch nun verlegten die Amerikaner die Sommer CPL vor und so finden beide Turniere am selben Wochenende statt. Vom 6. bis zum 10. Juli messen sich die Spieler im Gaylord Texan Resort und im Pariser Louvre. Aber wer tritt wo an? Bei *Counter-Strike* entscheidet sich das an der Glaubensfrage zwischen *CS: Source* (nur CPL) und *CS 1.6* (ESWC, CPL). Den *Painkiller*-Wettbewerb dominiert die *CPL* mit 50.000 Dollar Preisgeld, während der *ESWC* die *Unreal Tournament 2004*- und *Quake 3*-Profis anlockt. *Warcraft 3*-Spieler entscheiden sich angesichts des doppelt so hohen Preisgelds wohl für den *ESWC*. FELIX LOHMEIER

Info: www.esworldcup.com und www.thecpl.com

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monaten.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILNEHMER	WWCL	NGL	ANM.STATUS	URL
	DEUTSCHLAND							
1	Lan-4u.18	01.07.2005	16798 Fürstenberg	400	✔	✘	🟨	www.lan-4u.de
2	GrimmaLAN V	15.07.2005	04668 Grimma	316	✔	✘	🟨	www.grimmalan.de.vu
3	XSLan-20	15.07.2005	58644 Iserlohn	450	✘	✔	🟩	www.xslan.de
4	C-MaxX enlarged	22.07.2005	36304 Alsfeld	800	✘	✔	🟨	www.enlarged.de
5	SommerCon 2005	24.07.2005	25746 Heide	300	✘	✘	🟨	www.gamecon.de
6	Convention-X-Treme VII	29.07.2005	76689 Karlsdorf	410	✘	✘	🟥	www.convention-x-treme.de
7	High Power LAN 3	05.08.2005	74199 Untergruppenbach	350	✘	✔	🟩	www.highpowerlan.de
8	North-LAN #7	19.08.2005	27798 Hude	500	?	?	🟩	www.north-lan.de
9	BaXMess G3	26.08.2005	15537 Erkner	480	✘	✔	🟩	www.pro-lan.org
10	LAN-Nation v7.0	02.09.2005	96160 Geiselwind	712	✘	✔	🟨	www.lan-nation.com
11	The Summit V	02.09.2005	49074 Osnabrück	1060	✘	✔	🟩	www.the-summit.de
12	The X-Treme LAN 9	02.09.2005	34359 Reinhardshagen	300	✘	✔	🟩	www.thexlan.de
13	OrangeLAN XL	02.09.2005	51373 Leverkusen	812	?	?	🟩	www.orangelan.de
14	gacom400	09.09.2005	97842 Karbach	400	✘	✔	🟩	www.lan.gacom.org
15	USPlay LAN 2005/2	16.09.2005	04356 Leipzig	300	✘	✔	🟩	www.usplay-lan.de
16	SpeicherLAN VI	23.09.2005	29410 Salzwedel	312	✔	✘	🟨	www.speicherlan.de
17	Slaughterhouse #13	30.09.2005	32108 Bad Salzuflen	1440	✘	✔	🟩	www.mytsh.de
18	[.ju:nien] IX	07.10.2005	58093 Hagen	650	✘	✘	🟥	www.junien.de
	ÖSTERREICH							
	DownundeR4LAN 5	15.07.2005	3100 St. Pölten	400	✔	✘	🟩	www.downunder4lan.net
	Frag-Factory	29.07.2005	1220 Wien	800	✘	✔	🟩	www.frag-factory.at
	PhänomeLan	19.08.2005	8010 Graz	1546	✔	✘	🟩	www.phaenomelan.at
	Days of Thunder 2k5	30.09.2005	4910 Ried im Innkreis	800	✘	✔	🟩	www.dot-lan.at
	SCHWEIZ							
	LAN Trophy 05	12.08.2005	6210 Sursee	262	✘	✔	🟩	www.lan-trophy.ch
	Netplex 2	26.08.2005	3550 Langnau	200	✘	✘	🟩	www.netplex.ch
	1st-Dimension	14.10.2005	9320 Arbon	300	✘	✔	🟩	www.1st-dimension.ch



Bekenne Flagge!

Auf der ENC zocken Profispieler aus 23 Nationen in vier Kategorien um 25.000 Euro Preisgeld.

E-Sport | Im European Nations Championship (ENC) der ESL treten 23 Nationen gegeneinander an. Neben *Counter-Strike* und *Warcraft 3* kommen zur zweiten Saison noch *Unreal Tournament 2004* und *FIFA 2005* dazu. Alle Spiele laufen online. Sie können die Duelle über Livestream (ESL TV) verfolgen. Das Finale findet auf der Games Convention (ab 18. August) in Leipzig statt. Die Hauptsponsoren Intel und Shuttle spendieren satte 25.000 Euro Preisgeld für die Sieger. Bald startet auch die Deutsche-Länder-Meisterschaft (DLM) in die nächste Saison (genauer Termin bei Drucklegung des Heftes noch offen). FELIX LOHMEIER

Info: www.esl-europe.net/enc

BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ MAG KEIN DART.

Kinder schlagen!

Wenn ich morgens aufstehe, gibt es bestimmte Rituale, die ich einhalte, damit der Tag ein guter wird. Dazu gehört – frei nach dem Motto: „Was keine Miete zahlt, muss raus!" –, der Gang zur Toilette, genauso wie der morgendliche E-Mail-Check und der erste Liter Kaffee. Schlürfend sitze ich also in meiner Küche und lese den Sportteil einer Tageszeitung. Da fällt mir auf, dass über jede noch so kleine Sportart berichtet wird. Selbst über die Regionalliga im Dart! Nun, ich bin nicht wirklich ein Dart-Experte und kann bei dem Spiel in etwa so gut punkten wie Gracia beim Eurovision Song Contest. Aber ich behaupte einfach mal, dass sich außer den Aktiven keine Sau für Pfeilchenwerfen interessiert.



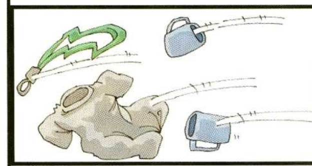
>>Überlegte nicht lange: Kurt Cobain.<<

Trotzdem lese ich darüber in der Presse. Sogar auf Eurosport strahlt man munter Dart-Turniere aus. Bevor mir jetzt einer erzählt, dass Dart eine jahrelange Tradition hat und schon im Mittelalter betrieben wurde, möchte ich kurz einwerfen, dass es im Mittelalter auch sehr populär war, Kinder und Frauen zu schlagen. Trotzdem lese ich darüber nichts im Sportteil der *FAZ*. Wir sind uns also einig, dass Dart keine Meldung wert ist. Auf der anderen Seite macht der elektronische Sport immer mehr von sich reden. Dank professionell geführter Ligen und immer höheren Preisgeldern ist E-Sport eigentlich richtig interessant. Die besten fünf *Painkiller*-Spieler, die zur Zeit an der „CPL"-World-Tour teilnehmen, verdienen mehr als die gesamte PC-ACTION-Redaktion (ohne Bigge) im Jahr. Trotzdem sehe ich keine *Painkiller*-Turniere auf Eurosport. Warum nicht? Die Gründe sind ebenso banal wie vielschichtig. Einer sei kurz genannt: weil die E-Sportler im Gegensatz zu den Dart-Spielern nicht zusammenhalten, sondern sich gegenseitig Steine in den Weg legen. Während wir also weiter auf *Painkiller*-Ergebnisse in der Tageszeitung warten, schlägt man im Fernsehen bereits die ersten Kinder. Wahrlich eine Schande!

MESSEN SCHLACHT









Zieh dich warm an!

Sie sind immer auf der Suche – nach was auch immer? Dann machen Sie doch bei unserem *Everquest 2*-Gewinnspiel mit. PC ACTION und 4-Real-Media verlosen:

Sie möchten absahnen?
Einfach folgende Frage beantworten:

Wo spielt *Everquest 2*?

A) Erde
B) Mars
C) Twix
D) Norrath



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Caro Burkert
Beruf: Azubi-Spammerin
Alter: 20, gehe langsam auf die 30 zu :(
Nickname: Elaine
E-Mail: Keine Angabe
Homepage: www.giga-homodeck.de
Lieblingsgenre: Adventures, Taktik-/Teamshooter, Runden-Strategie
Lieblingsspiele: BF 1918, Sims 2 (<- Klischee erfüllen), D2 LoD, Jagged Alliance 2, Spamforum
Seit wann ich spiele: 1996

Statement: „Hinter dir, ein dreiköpfiger Affe!"
Anm. d. Red.: Ein dreiköpfiger Affe? Erschieß ihn! Dann ist Platz für einen neuen Kerl. Ja, du kennst dich mit Games aus, wir dazu auch noch mit Frauen. Passt also, dein Guybrush wären wir gern. Wir können sogar bürsten und bügeln. Über gute Haus-Machos freuen sich die Mädels doch, oder?

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine **VIRENFREIE** Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

QUAKECON FEIERT JUBILÄUM


»Fernsehjunkies ruinieren jedes Dinner.«

E-Sport | Auf der diesjährigen Quakecon im Gaylord Texan Resort in Grapevine (Texas) gibt es zum zehnjährigen Jubiläum einige Überraschungen. Todd Hollenshead von id Software verspricht die „Party des Jahrzehnts". Bekannt ist bereits, dass der Mehrspieler-Part von *Quake 4* zum Testen ansteht. Nach dem Motto „Peace, Love and Rockets" stellt id vom 11. bis 14. August 3.200 Plätze für LAN-Party Zocker mit eigenem Rechner und viele tausend für Teilnehmer an E-Sport-Turnieren zur Verfügung. Es gibt Spiel- und Hardware-Präsentationen, ein Rockkonzert und Diskussionsrunden zum Thema Spieledesign. Da sprechen die Veranstalter wohl zu Recht vom „Woodstock der Computerspieler". FELIX LOHMEIER

Info: www.quakecon.org

ZEHNMAL REALITÄTSVERLUST

LAN-Party | Wir gratulieren ganz herzlich zum fünfjährigen Bestehen und zu der zehnten Ausgabe der Leaving-The-Reality-(Verlassen der Realität)-LAN-Party. Veranstalter Networkparty FFO e.V. feierte Mitte Mai in Frankfurt/Oder auf der LTR Xtreme das Jubiläum mit 800 Zockern gebührend. Als besonderen Höhepunkt richteten dort die Freaks4u die deutschen Qualifikationsturniere für den Electronic Sports World Cup aus. FELIX LOHMEIER

Info: www.npffo.de

AGE OF CONAN


»Ich will das Schwert in die Scheide stecken.«

Online-Rollenspiel | Sie stehen auf Muskelberge und fanden Arnold Schwarzenegger im Lendenschurz sexy? Dann sollten Sie sich Funcoms Online-Rollenspiel *Age of Conan: Hyborian Adventures* vormerken. Das Besondere: Zunächst zocken Sie ein klassisches Offline-Rollenspiel, setzen Ihren Helden danach aber in einer gigantische Online-Welt aus. Bis zum ersten Halbjahr 2006 ist allerdings noch Geduld üben angesagt. ANDREAS BERTITS

Info: www.ageofconan.com

LAN-PARTY MIT TRADITION

LAN-Party | Vorfreude auf einen heißen Herbst: Vom 30. September bis 2. Oktober lädt der Verein Slaughterhouse zu seiner nächsten riesigen LAN-Party ein. In der neuen Halle, der Messe Bad Salzuflen, ist diesmal Platz für gleich 1.440 Teilnehmer ab 16 Jahren. Alle NGL-Turniere sind geboten. Der Eintrittspreis beträgt im Vorverkauf 35 Euro. FELIX LOHMEIER

Info: www.mytsh.de

LESER BRIEFE

Einstein des Weisen

Wer schlauer tut, als er ist, hat mehr vom Leben. Wie's geht, erfahren Sie hier.

Die voluminöse Expansion subterraner Agrarprodukte steht in reziproker Relation zur intellektuellen Kapazität des kultivierenden Agronoms. Willkommen Zielgruppe! Heute möchte ich Sie lehren, intelligent zu wirken, selbst wenn Sie über den IQ eines toten, südäthiopischen Nacktmulls verfügen. Einfach elitäre Sprüche auswendig lernen und zur passenden Gelegenheit vortragen! Der Einleitungssatz beispielsweise bedeutet: „Die dümmsten Bauern ernten die dicksten Kartoffeln." Wo wir beim Thema sind: Blödheit siegt! Anders wäre kaum zu erklären, warum wir als Redakteure Universitätsprofessoren einstellen können, die täglich acht Stunden lang unser Geld zählen. Und bitte, was glauben Sie, weshalb wir wohl grundsätzlich die schärfsten Bräute der ganzen Stadt abkriegen? Weil ein „Ich liebe dich!" etwa bei Töchtern von Universitätsprofessoren nicht ankommt. Sagen Sie stattdessen besser: „In meiner psychologischen Konstitution manifestiert sich eine absolute Dominanz positiver Effekte für eine existente Individualität deiner Person." Es ist für Frauen einfach wichtig, dass der Mann was in der Birne hat, man muss sich ja in der Partnerschaft ergänzen (na, wer versteht diesen Seitenhieb?). Eventuelle Nebenbuhler, die den Weg kreuzen, verweist man mit einem lässigen „Wärst du geneigt, die bioelektrische Stimulation meiner Netzhaut durch von deinem Körper emittierte Lichtquanten zu unterbinden?" in die Schranken. Bedenken Sie allerdings, dieses „Geh mir aus den Augen" nicht anzuwenden, falls der andere über zwei Meter groß und im Box-Olympiateam ist. Haben Sie die Frau Ihrer Wahl erobert, können Sie sich zurücklehnen und sagen: „Es existiert ein Interesse an der generellen Rezession der Applikation relativ primitiver Methoden komplementär zur Favorisierung adäquater komplexer Algorithmen." Was nichts anderes als „Warum einfach, wenn's auch kompliziert geht?" bedeutet. Glauben Sie bloß nicht, das sei alles eine Verbalemanation ohne kommunikative Signifikanz (bedeutet: dummes Geschwätz). Es funktioniert wirklich! Und damit Sie auch brav auswendig lernen, verrate ich Ihnen Internetseiten, wo's noch mehr dieser nützlichen Hilfssprüche gibt: www.schulzitate.de und www.lustigestories.de. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben!

Ihr Harald Fränkel

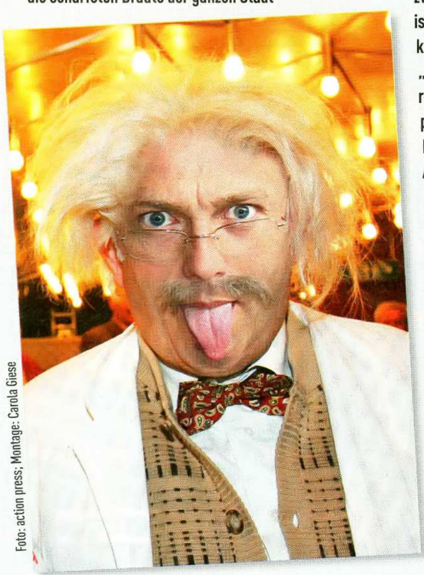
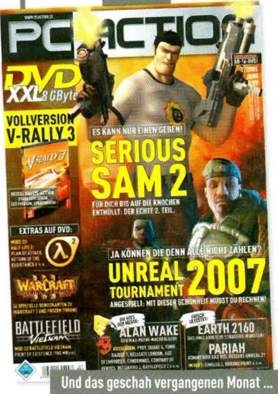


Foto: action press; Montage: Carola Giese



Und das geschah vergangenen Monat ...

IMMER BESSER!

Ich habe gerade das aktuelle Heft vollständig durchgelesen und möchte euch mein Kompliment aussprechen: Ich finde, in dieser Ausgabe habt ihr es besser als je zuvor geschafft, lockeren Schreibstil, Albernheiten und sachliche Infos unter einen Hut zu bringen. In den vergangenen Ausgaben wart ihr manchmal arg pubertär-niveaulos (wahrscheinlich zieht der Türke den Durchschnitt runter), aber in letzter Zeit werdet ihr wirklich immer besser. Bleibt dabei, und ich bleibe euch noch ein paar Jahre treu. Schon, weil ich keine echte Wahl habe: Am Wochenende habe ich mal wieder bei einem Freund die [Dingsbums; Name von der Redaktion geändert] *in der Hand gehalten und gleich wieder weggelegt. Derart bierernstes und staubtrockenes Geleier ist einfach nicht mein Ding. [...]*

ALEXANDER SOSEDOW, PER E-MAIL

Hurensohn! Wir wären erheblich weniger niveaulos, wenn unser Textchef nicht alle Artikel überarbeiten würde. Arschloch! Der leidet nämlich am Tourette-Syndrom. Drecksau!

MODERNE DICHTUNG

Wirt: Hier ein Korn.
Karle: Hach, das zieht rein.
Wirt: (Brummel)
Rudi: (betritt schwankend die Kneipe) Hallo meine Freunde, ein Korn bitte!
Wirt: Ich glaube, du hast da was falsch gekriegt, man geht net in 'ne Kneipe besoffen, sondern in 'ne Kneipe, um sich zu besaufen.

Karle: Komm schon, gib ihm eins.
Wirt: (Brummel) Bitte.
Rudi: Danke, Bruder!
Wirt: Bitte.
Rudi: Hab net dich gemeint.
Wirt: Ach net?
Rudi: Nein.
Wirt: Gut, dann verlass meine Kneipe.
Rudi (Brummel; geht)
Karle: Na ja, war wohl doch ein Arsch. Noch'n Korn.
Wirt: Bitte.
Karle: Danke.
Willi: (betritt die Kneipe) Probst, Brudas. Joh, ein Gorn bitte.
Wirt: Bitte.
Karle: (nimmt und trinkt) Danke.
Wirt: Du, des war für den anderen.
Willi: S' net so schlimm.
Wirt: Bitte.
Willi: Danke (spuckt aus), des is ja Ajohol!
Wirt: Ach neee?
Willi: Gud, daa noch'n gorn.
Wirt: Bitte.
Willi: Danke.
Karle: Jow, Wirt erzählst du uns noch ne Gute-Nacht-Geschichte?
Wirt: Nö.
Karle: Schade.
Willi: Zzzzzzzzzzzz.
Karle: Krass, der schläft.
Wirt: Jow.

So, dieser tolle Trialog ist von mir, ich hoffe, er gefällt euch.

PHILIP SCHMIDT, PER E-MAIL

Weil du als Kind sicher oft geschlagen wurdest, formulieren wir es vorsichtig: Dass der Text von dir und nicht von Goethe ist, hätten wir auch ohne deinen Hinweis bemerkt.

LIEBESBRIEF



»Eiserne Jungfrau: Rüstung verloren.«

Hallo Harald, ich wollte fragen, ob Julia B., euer „Computec-Babe" PCA-TV-Ausgabe [6/2005], *einen Freund hat und falls nein, ob ich sie vielleicht mal kennen lernen könnte. Falls sie davor zurückschreckt, aber vielleicht neugierig geworden ist, kann ich dir gerne vorab mal ein Foto von mir schicken und etwas über mich erzählen, was du ihr dann wiederum auch weiterleiten könntest und worauf sie sich dann (hoffentlich) bei mir meldet. Oder, falls das schneller geht, wäre es nett, wenn du Julia einfach mal diese Mail weiterleitest. [...]*

STAVROS PANAGIOTOU, PER E-MAIL

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

Julia lässt ausrichten, dein Name klinge griechisch, sie stehe aber nicht auf Griechisch. Dabei drückte sie sich ängstlich mit dem Rücken gegen die Wand. Sorry, keine Ahnung, was mit der los ist. Weiber!

ER IST SCHWARZ

Hali und Hallo! Wollte nur sagen, dass es ja viele primitive PC-Hefte gibt, aber so was wie PC ACTION is' mir noch nie in die Hände gekommen. Könnt ihr nicht einen einzigen Satz normal [...] schreiben? Dauernd diese Verarschungen, ich glaub', man könnte hilfreichere Texte machen. Ich möchte gar nicht erst

PC ACTION BRINGT'S

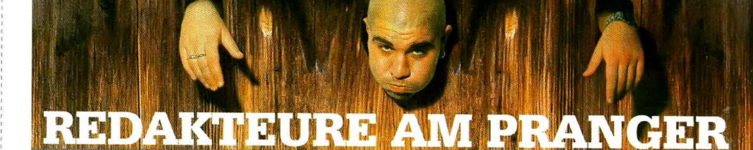


»Kein Spaß: Bulimie.«

DAS GROSSE FRESSEN

In unserer beliebten Reihe „Redakteure machen sich lächerlich" sehen Sie diesmal Wackelpudding, Wackeliscitürk, Wackelbrehme und Stapelbertits in Aktion. Die zugehörige Wette hatte Leser Marcus Döpke eingesendet. Vereinfacht ausgedrückt geht es ums Fressen. Wir wünschen viel Vergnügen! Sie können uns natürlich nach wie vor herausfordern. Was glauben Sie, schaffen wir nicht? Schicken Sie Ihre Wettvorschläge an leserbriefe@pcaction.de Einzige Bedingung: Wir können die Aktion innerhalb unserer normalen Arbeitszeit (zwischen 13 und 14 Uhr) über die Bühne bringen.

AUF DVD
PC-ACTION-TV



REDAKTEURE AM PRANGER

Deutschland spart überall! Die Redaktion der PCA sogar bei der Intelligenz. Ja, sparen ist löblich, hat uns der Herr Eichel gepredigt, aber diese Vergewaltigung an mathematischem Wissen geht nun doch zu weit. In der Hitparade „Die coolsten E3-Geschichten!" gab es eine interessante Rechnung: [0,5 (Wow-Effekt) x 1,5 (Entstehung)] : 0 (Wahrheitsgehalt). Momentchen mal ... geteilt durch Null? Das geht aber gar nicht, sollte einem der Mathelehrer der vierten Klasse eigentlich beigebracht haben. Ja, ich weiß, als PCA-Redakteur muss man ja nicht unbedingt so weit in Mathematik gebildet sein. „2+2" soll ja angeblich völlig reichen. Aber Unwissenheit schützt vor Strafe nicht, der entsprechende Redakteur gehört bestraft/verprügelt/erdolcht.

ANDREAS JIRA, PER E-MAIL

Ahmet Iscitürk, unser Lieblings-Türke (nun, wir haben ja nur einen), benötigt nach eigenen Angaben bekanntlich sehr viel Blut für ein bestimmtes Körperteil. Jetzt glauben wir ihm seine Prahlerei, denn fürs Hirn scheint wenig übrig zu sein. Wir erklärten ihm gaaanz langsam und sinnbildlich, was sein Fehler war: „Pass auf Ahmet, stell dir einen Kuchen vor. Man kann den Kuchen mit einem Messer teilen. Aber versuch mal, das Backwerk mit Ahmet, der eine Null ist, zu teilen. Geht das? Nö. Siehste!" Wir glauben, jetzt hat er's kapiert.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

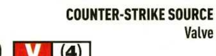
REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Lukasz Ciszewski	Versagte auf Seite 25 kläglich, als er irgendwas vom neuen *Star Wars*-Film *Die Rückkehr der Sith* faselte. Tja, blöderweise heißt der Streifen aber *Die Rache der Sith*. Zur Strafe darf er nächsten Winter die Reifen unserer Autos wechseln. Das kann er als Pole wenigstens.	André Brodehl
Christian Bigge	Betonte im E3-Einstiegsartikel (Seite 51), dass unsere Berichterstattung aus Los Angeles „XX" Seiten" umfasse. Nun, unser Chef hätte die Seiten eben noch zählen müssen. Wahrscheinlich scheiterte er, weil es sich um mehr als zwei handelte. Blöd.	Christian Buchwinkler
Marc Brehme	Jonas Wagner schreibt: „Sagt mal eurem Ossi Brehme, dass Dextro Energen nun neudeutsch Dextro Energy heißt (*Stronghold*-Test, Seite 104)." Gut, das mag kleinkariert sein, aber unser Leser hat Recht. Zur Strafe kriegt Marc Brehme diesen Monat keine Banane.	Jonas Wagner

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE







Platz	Trend	Vormonat	Spiel	Hersteller
1	–	(1)	HALF-LIFE 2	Valve
2	–	(2)	WORLD OF WARCRAFT	Blizzard
3	Λ	(10)	SWAT 4	Irrational Games
4	Λ	(16)	STRONGHOLD 2	Firefly Studios
5	Λ	(NEU)	BOILING POINT	Deep Shadows
6	V	(5)	FAR CRY	Crytek
7	V	(6)	DOOM 3	id Software
8	V	(7)	COUNTER-STRIKE SOURCE	Valve
9	V	(4)	BROTHERS IN ARMS	Gearbox
10	V	(3)	NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	EA Black Box
11	V	(8)	SACRED UNDERWORLD	Ascaron
12	Λ	(NEU)	TRACKMANIA SUNRISE	Nadeo
13	Λ	(NEU)	BATTLEFIELD VIETNAM	Dice
14	Λ	(NEU)	ROME: TOTAL WAR	Creative Assembly
15	V	(14)	DIE SIMS 2	EA Games
16	Λ	(18)	ACT OF WAR: DIRECT ACTION	Eugen Systems
17	V	(9)	SPLINTER CELL 3	Ubisoft Montreal
18	Λ	(NEU)	GUILD WARS	NC Soft
19	Λ	(NEU)	EARTH 2160	Reality Pump Studios
20	Λ	(NEU)	SINGLES 2	Rotobee

DU HAST GEWONNEN!

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?



Steffen Hainke, Bautzen erhält ein Spiel **PARIAH** (Test des Monats 7/2005)

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca1" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca1 Pac-Man) an die 84446* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich). Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, oder per E-Mail an liebling@pcaction.de. Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!" Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

*0,49 EUR/SMS – E-Plus, O2, Vodafone (inkl. 0,12 EUR/SMS V2-D2-Transportanteil); 0,61 EUR/SMS – T-Mobile (inkl. 0,12 EUR/SMS T-Mobile-Transportanteil)
** 0,70 sfr/SMS ***0,50 EUR/SMS

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörigen.

mit Beispielen anfangen, denn ihr wisst sehr wohl, von was ich quatsche. Bin übrigens schwarz und hab' mich schon dumm geärgert wegen eurer zum Teil recht rassistischen Sprüche. [...]

SAM BÜHRER, PER E-MAIL

Verständlich, schwarz ärgern geht in deinem Fall ja auch nicht.

ER SIEHT SCHWARZ

Hallo PC ACTION, ich hoffe, ihr könnt mir helfen. Bei meinem Problem handelt es sich nicht um ein Problem, das ich nur mit einem Spiel habe, sondern mit mehreren. Daher wende ich mich nicht an den Software-Hersteller, sondern hoffnungsvoll an euch. Bei einigen Spielen habe ich das Problem, dass das Spiel zwar läuft (ich höre auch den Sound und kann mit der Maus was anklicken), dass der Monitor aber das Bild nicht darstellt. Der Bildschirm bleibt schwarz [...]. Schalte ich mit ALT+TAB zurück auf den Desktop, habe ich wieder ein Bild. Schalte ich zum Spiel, wird der Monitor wieder schwarz [...]. Habt ihr 'ne Idee, woran das liegen kann und an welcher Einstellung ich was ändern muss?

THOMAS GLET, PER E-MAIL

Deine. Du wirst sehen, Nachtmissionen sind nicht so übel, wenn man sich daran gewöhnt hat.

DICKE DINGER



Foto: action press

»Cool: Bauchrednerpuppe, die aussieht wie Billy Idol!«

Hallo. Ich war grade an der Tankstelle. Da kann man Sachen kaufen, viele. Auch Bongbongs. Hab ich aber nicht. Hab lieber ein Mag gekauft, wo voll cool ist. Dicke Titten. Weiber. Mann, Mann, Mann. Voll das Mag. Aus dem Dingsverlag. Computec. Kennste? Schreiben auch welche für. Hesse oder so. SFT heißt das. Mit Film. Und noch'n Heft hab ich gekauft. PC ACTION. Kam spät, aber war erregt. Mit E3 drin auch. Ich dachte nur, es ist gut, auch mal ein

Feedback zu haben immer. Damit man nicht so gar nicht weiß, wie was ankommt, wo man macht. Deswegen.

WOLFGANG WEBER, PER E-MAIL

Dass unsere akademisch gebildete Kernzielgruppe aber auch immer so geschwollen schreiben muss. Sehr geehrter Herr Weber, wir haben leider nur „dicke Titten" verstanden und extra für Sie ein hübsches Bild (linke Seite unten) rausgesucht. Wir hoffen, das war in Ihrem Sinn.



»Die neue Kugelstoßtechnik war dann doch nicht so ausgereift.«

Foto: action press

TANZ DEN NIVEAU-LIMBO!

[...] Ich bitte euch, keine Witze mehr zu machen, wie zum Beispiel über den Tod von Herrn Möllemann, man sollte keine Scherze über den Tod eines Menschen machen, auch wenn er, sagen wir, kein guter Mensch war. Eure neue Art zu schreiben (der Klamauk und so) ist vielleicht ökonomisch wertvoll, aber mit vielen Seiten eurer Zeitschrift würdet ihr (wie Herr Hesse so schön sagte) bei jedem Niveaulimbo gewinnen. Die Tests sind super und weitgehend objektiv, aber manche Textzeilen stellen sogar den englischen „schwarzen Humor" in den Schatten. Meine Mail wird sicherlich dasselbe erreichen wie ein Tropfen auf den heißen Stein, aber noch ist das ein freies Land und ich darf meine Meinung kundgeben. [...] Für eure gute Arbeit gibt es natürlich einen Daumen nach oben. Mit hoher Wahrscheinlichkeit werde ich mein Abo kündigen. [...]

FRANK MAU, HERZOGENRATH

Hallo Frank! So krass wie du dir widersprichst, tippen wir auf eine psychische Störung. Nur so viel: Wir sind zufrieden, wenn nur einer von euch zweien die PC ACTION weiter kauft.

IHR PRIMATEN!

Hey, ihr Penner, langsam reicht es mir mit euch unterbelichteten Barbaren. Eure so genannte PC ACTION hat kein Niveau, es geht gar nicht mehr um PC-Spiele. Ihr seid ein perverser Haufen, der ein Porno-Magazin, getarnt als PC-Zeitschrift, an notgeile Minderjährige verkauft. Ihr solltet euch ein Beispiel an der Konkurrenz nehmen. [...] Ich habe mir die PC ÄKTSCHN zwei Mal gekauft, als ich das preisgab, wurde ich eine Woche lang verspottet. Ihr seid unterbelichtet, anders kann ich es gar nicht ausdrücken, ein wilder Haufen, der sich zusammengetan hat, um PC-Spiele zu spielen, ein wenig Müll über diese zu schreiben und diese Ansammlung von Texten dann als Heft an Unwissende zu verkaufen. Ihr seid kleine Primaten, die sich bei Larry 8 gegenseitig einen runterholen, und dann so tun, als ob sie in der Realität schon einmal Sex gehabt haben. Ich werde mir dieses Schundblatt auf keinen Fall noch einmal kaufen. [...] Ich möchte mich an dem Anblick laben können, wie Türke Ahmet auf der Straße hockt und die Passanten nach Geld fragt, um sich einen Döner kaufen zu können. Ich möchte, dass ihr wie kleine Kakerlaken auf dem Gehweg sitzt und von der Öffentlichkeit verschmäht werdet. Ich möchte, dass ihr als der letzte Abschaum betrachtet werdet. [...] Ich möchte, dass ihr euch prostituieren müsst, um euren DSL-Anschluss bezahlen zu können. [...]

KEMAL, KÖLN

Auch eine Art, um Aufmerksamkeit zu betteln. Armer Kemal! Tipp: Schreib dir ab und zu mit deinem Handy selbst eine SMS, das ist fast wie richtig Freunde haben.

HEISSE FREUNDIN



»Blondinen tragen das Herz am rechten Fleck.«

Foto: action press

Liebe PCA-Redaktion! Ihr seid die Coolsten, die Idiotischsten, die Geilsten, die Dümmsten, die Lustigsten und mit Abstand die Leute mit dem größten IQ, die ich je in Aktion sehen durfte. Aber eigentlich wollt ich euch bloß mal fragen, was so schlimm an den Österreichern ist? Meine Freundin is nämlich Ösi und sie ist hot!!! Es kommt in eurem Heft so rüber, als wären das alles Spacken und Spackos. [...]

FABIO VOTTA, PER E-MAIL

Wenn das so rübergekommen ist, Entschuldigung! Missverständnis! Bei geilen Weibern ist es selbstverständlich okay, wenn sie blöd sind.



Betreff: PC ACTION bringt's. Wertes PC-ACTION-Team! Wetten, dass ihr es nicht schafft, den Counter-Strike-Clan „mouz Levicom BenQ" (auch bekannt als „mousesports") nicht in einen CS-1.6-Turnier auf einer beliebigen Map zu schlagen? [...]

PATRICK SCHNEIDER, GLAUCHAU

Wir schaffen es nicht nicht? Heißt das, dass wir bei einem *CS*-Turnier auf irgendeiner Karte gewinnen müssen? Oder auf einer beliebigen Karte, aber außerhalb eines *CS*-Turniers verlieren? Hallo, wir verstehen ja nicht mal die Wette! So macht das keinen Spaß, Patrick.

KLEIN-KENAN

Hallo liebe PC ACTION, ich hätte da eine Frage, was muss man machen, um ins Heft zu kommen?

KENAN KORUCU, PER E-MAIL

Keine Sorge Kenan, du wirst wissen, wie's geht, sobald dir eines Tages Schamhaare wachsen.

SEXISTISCH? PRIMA!

Hallo ihr Schwachsinnigen, ich weiß natürlich, dass ich längst nicht der erste bin, doch ich muss es einfach noch mal sagen: Ihr seid die absolut idiotischste, sexistischste und frauenfeindlichste PC-Zeitschrift der Welt und bitte, bitte, das soll auch so bleiben! Denn diejenigen, die sich immer wieder über eure ach so dummen Bildunterschriften aufregen, haben einfach nur einen Stock im Arsch und sollten lieber schnell wieder zu Frau und Kind nach Hause gehen, um Abendbrot zu essen! Denn: Wer das nich' witzig findet, den muss man einfach nur bedauern! Ich kenne keine bessere Möglichkeit, mich von meinem (wirklich harten, denn ich lebe im Osten) Alltagsleben abzulenken. Jeder, der nur ein Fünkchen Humor im Blut hat, sollte das kapieren,

aber in Sachen Humor sind wir Deutschen ja eh nicht so der Hit! [...]

FLORIAN STURM, PER E-MAIL

Hey, wir sind nicht frauenfeindlich! Wir sind sogar ausgemachte Frauen-Fans und Männer-Hasser. Deshalb schlafen wir ja auch ausschließlich mit Frauen und nicht mit Männern. So.

EXTRAWURST

Warum muss bei euch alles so kompliziert sein? Ich hab mir ma' die Ausgabe 7/05 gekauft, weil da was über Serious Sam 2 drin stand (frag mich immer noch, wie ihr da rankamt). Außerdem waren auf der DVD viele coole Trailer drauf, aber dann! Erstma', eine Wende-DVD? WIE? Ihr könntet ja wenigstens ma' alle beiden Seiten beschriften! Sonst weiß man nie, wo man jetzt grad ist! Dann noch, warum kann es bei eurer DVD nicht auch einfach so sein, wie in der [Bumsdings; Name von der Redaktion geändert], ***dass man die Trailer anklickt und die LAUFEN? Aber nein, bei euch gibt's ja immer 'ne Extrawurst, erst 'nen Treiber installieren, und dann funzt's doch net! Bei mir kam kein TON! Außerdem is' die DVD nicht sehr gut gegliedert! Da is' ma' da was, dann ma' wieder da was. [...] Ich muss mir echt überlegen, ob ich eure Zeitschrift weiter kaufe. [...]***


Foto: action press

»Neulich im Psychiater-Wartezimmer: Diese drei Typen halten sich für Joints.«

SEBASTIAN BUCHHOLZ, PER E-MAIL

Uiuiui, wenn du erst überlegen musst, sind wir echt beunruhigt. Denn das kann bei dir vermutlich länger dauern.

IST DA DIE AUSKUNFT? 1

[...] Mein Problem: Bis vor zwei Wochen hatte ich einen Uralt-Rechner mit Win98, aber nun hab ich mir einen neuen PC (Win XP) gegönnt. Jetzt möchte ich zwischen dem alten und neuen Rechner ein Netzwerk errichten, da ich mit dem alten PC noch weiter arbeiten möchte. Leider (oder zum Glück) haben mir ein paar Leute erzählt, dass die Einrichtung eines Netzwerks zwischen Win98 und Win XP recht kompliziert sein soll. Ich bin jetzt eher ein PC-technischer Laie, daher möchte ich fragen, ob Sie mir vielleicht eine Anleitung (Internetseite, etc.) schicken könnten? [...]

MARLON GÖTZ, PER E-MAIL

Wir schicken dir der Einfachheit halber das ganze Internet, dann kannst du selber nachschauen.

IST DA DIE AUSKUNFT? 2

Hallo! Ich suche die Software für mein Handheld. Name: Palm OS. Version: 3.1.0. Unter www.palm.com habe ich schon gesucht. Bitte helft mir!

MARIUS BURKHARD, PER E-MAIL

Sorry, wir haben Marlon gerade das Internet geschickt.

KLUGSCHEISSER DES MONATS

Sehr geehrter Herr Fränkel, ich möchte Ihren neuen und doch nicht so neuen freien Schreibsklaven Alexander Frank, welcher in der vergangenen Ausgabe eine starke Präsenz aufwies, an den Pranger verweisen. Er hat nämlich apostrophiert, und zwar in einer bösartig ins Auge stechenden Art und Weise. In seinem Artikel über Imperial Glory hat er „raucht's" und kracht's" geschrieben. Der Schlingel. Zur Strafe solltet ihr euch mal auf der ersten Seite über ihn lustig machen. Damit ihn die Leser auch mal kennenlernen! HA!

BENEDIKT BAUER, PER E-MAIL

Wir rätseln jeden Monat, was Menschen dazu bringt, sich so weit aus dem Fenster zu lehnen, dass jedes Sprungtuch zu spät kommt. Was unser Weißrusse (!) Alexander Frank geschrieben hat, ist völlig korrekt. Herr Bauer, herzlich willkommen im Kreis der monatlichen Klugscheißer! Wer unseren freien Mitarbeiter wegen des so genannten „Deppenapostrophs" anprangern will, sollte sich vorher absichern, sonst wird er schnell zum Apostrophendeppen. In diesem Sinne wünschen wir Ihnen viel Spaß, wenn all Ihre Verwandten, Freunde und Bekannten Sie in den kommenden Wochen verspotten.

Ich bin sehr traurig, dass Duke Nukem Forever erst im Jahr 2666 rauskommen soll, wie es auf Seite 51 im „Darauf wartest du"-Abschnitt heißt. Ich schlage vor, dass wir dem Schuldigen bis 2666 sein Lieblingsspiel wegnehmen.

MATTHIAS LAGENSTEIN, WILDESHAUSEN

Und wir sind sehr traurig, wenn Humor-Autisten wie du unsere Running Gags nicht kapieren. Beschwer dich bitte künftig jedes Mal, wenn bei *Duke Nukem Forever* als Termin 2666 steht, dann verhöhnen wir dich monatlich in einer festen Rubrik.

Im Kasten „Und die sind auch doof!" (S. 41) schreibt ihr, es tue euch Leid, dass es im Kasten „Klugscheißer des Monats" ebenfalls um das Thema Stargate gehe. Es geht aber um das Thema Half- Life 2: Aftermath! Der Schuldige muss bestraft werden!

ROBIN VOLKMAR, PER E-MAIL

Kann bitte jemand Herrn Volkmar Folgendes vorlesen: Hallo Robin, deine Mail hat uns tief getroffen, du hast unser Mitgefühl. Wir denken jetzt doch darüber nach, irgendwann einen Teil unserer Auflage in Blindenschrift zu drucken.

Für den Pranger schlage ich Lukasz Ciszewski vor. Auf Seite 25 der aktuellen Ausgabe zum Kurzbericht über Vietcong hat er tatsächlich behauptet, Red Dawn sei das offizielle zweite Add-on. Also ich glaub', das war Purple Haze. [...]

OLIVER HECKELMANN, MELBECK

Glauben, verehrter Oliver, kannst du in der Kirche. Wer nicht dumm dastehen will, sollte *wissen*. Aber nimm's nicht schwer, du bist diesen Monat nicht die alleinige Komplettniete. Gründe doch mit Benedikt Bauer, Matthias Langenstein und Robin Volkmar eine Selbsthilfegruppe!

PYTHON-HUMOR


Foto: action press

»Ganz schlecht: kurzsichtige Pornodarstellerin.«

Hier mal meine Meinung zu PC ACTION: Ihr legt einen Humor an den Tag, der seinesgleichen sucht. Das Heft könnte genauso gut aus der Red. von Monty Python sein. Aber leider verstehen diese Art von Humor nur wenige. Sprich, der höhere Sinn wird einfach verkannt! In den Leserbriefen ist immer wieder von Unsachlichkeit die Rede. Das finde ich eigentlich nicht, denn die Spieleberichte sind sachlich genug, um daraus das Wesentliche über die Themen zu

erfahren. Die Bildtexte sind meines Erachtens vom Feinsten, was momentan auf dem Markt ist. In anderen Heften kommt es mir vor, als würde jeden Monat derselbe Schrott drin stehen. [...] Und wer sich bei den Leserbrief-Antworten nicht ernst genommen fühlt, ist doch zu 99,99 Prozent selber schuld. [...] Ich rechne doch auch mit dem einen oder anderen Schwachfug als Antwort, aber das weiß man im Voraus und das gehört doch einfach dazu. [...] In diesem Sinne ein Gruß und ein schallendes Ricolaaahhhh aus der Schweiz.

ROLF HASLER, PER E-MAIL

Endlich einer, der erkennt, dass wir mit unserem sozialkritischen Humor unterschwellig dagegen protestieren, dass in Kanada Robbenbabys mit Bootshaken abgeschlachtet werden. Können die keine Kettensägen nehmen?

DAS IST DOCH DIE LÖSUNG!

Welcome back, Mr. Fränkel. We have missed you. Gott sei Dank bist du wieder da! Ohne dich war die PCA einfach nicht dasselbe ... aber das nur nebenbei. Eigentlich schreib ich dir wegen des Kreuzworträtsels (übrigens das anspruchsvollste Rätsel, das ihr je veröffentlicht habt): Das Lösungswort ist ROM. [...]

KAI HANNOVER, PER E-MAIL

Wir verstehen deine Überraschung, dass du dieses knifflige Rätsel lösen konntest. Unsereins ist ebenfalls immer wieder erstaunt, was Schulen für Heil- und Sonderpädagogik so leisten.

ARSCHGESICHT?



»Extrem schick: Designer-Nussknacker.«

Sehr geehrte PC-ACTION-Redaktion, ich kann über vieles lachen, frauenfeindliche Witze, Politiker-Verarschungen, Ihren Redaktionschef und Gerhard Schröder (um nur ein paar Sachen zu nennen). Aber als ich lesen musste, dass Jackie Chan ein Arschgesicht haben soll, was er angeblich schon damals hatte, ist mir die Luft weggeblieben [...]. Ich bin ein totaler Jackie-Chan-Fan und ich bin empört darüber [...]. Was habt ihr Flitzpiepen zu eurer Entschuldigung vorzubringen? [...]

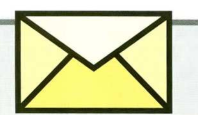
HANS-PETER KUSSMANN, PER E-MAIL

Na ja, ursprünglich stand dort was anderes. Ganz ehrlich! Aber dann meinte unser Chef, dass kein PC-ACTION-Leser „Diarrhöe-Fresse" verstehen würde.

SPASS UND INFORMATION

Da platzt einem doch wirklich bald das Rektum. Wieso nur gibt es so viele Ossis, Schwule, Muttis, Österreicher, Britney-Spears-Fans und Wir-brauchen-ernste-Bildunterschriften-Fetischisten, denen man anscheinend einen Großteil ihres Hirns entfernt hat – bevorzugt den, in dem das Zentrum für Humor und Ironie sitzt? [...] Selten habe ich ein Magazin gesehen, welches es schafft, den Leser einerseits sehr kompetent über aktuelle Gaming-News zu informieren und andererseits gleichzeitig noch für eine so herrliche Unterhaltung zu sorgen. Gerade diese Selbstironie (oder ist es noch keinem aufgefallen, dass auch der Herr Brehme mal den einen oder anderen Ossi-Witz macht?) ist es doch, die mich auf nahezu jeder Seite zum Schmunzeln bringt. Was erzähl' ich,

LESERBRIEF DES MONATS



Von der aktuellen Ausgabe bin ich voll begeistert. Kaum blättere ich nach Seite 16, schon finde ich das Inhaltsverzeichnis. Wirklich übersichtlich – gut gemacht.

Danke! Wir überlegen trotzdem, demnächst auf die Titelseite ein Mini-Inhaltsverzeichnis zu packen, das auf das Inhaltsverzeichnis verweist, das sich dann übrigens auf Seite 92 befindet.

Den Erscheinungstermin habt ihr vom 18. Mai auf den 25. Mai verschoben. Da hat sich jemand erdreistet, euch mit dem E3-Termin dazwischenzufunken. Ihr habt schließlich Wichtigeres zu tun, als solche Termine mitzuplanen. Da darf man dann schon mal kurzfristig reagieren. Gut gemacht.

Hach, dein Lob geht runter wie Öl! Das Beste war, dass wir durch diese taktische Finesse zufällig noch etliche Testmuster bekamen, deren Termine sich kurzfristig verschoben hatten. Was für ein Dusel! Hatten wir gar nicht geplant! Gut, ne?

Dafür weiß ich jetzt, warum ihr Top-Bewertungen verteilt und die Releases dann total verbugt sind. Da ärgern euch die Hersteller! Liefern euch doch die Programmierer von The Fall eine Top-Beta aus und bauen anschließend in ihr Release riesenhafte Bugs ein. Und das nur, um euch vor euren Lesern bloßzustellen. [...]

EDGAR ROITH, PER E-MAIL

Ach nö, die haben das bestimmt nicht absichtlich gemacht. Wir sind aber froh, dass du uns grundsätzlich abnimmst, was passiert ist. Wir dachten schon, die Wahrheit käme bescheuert rüber und kein Schwein glaubt uns. Beinahe hätten wir deshalb eine Ausrede erfunden. Puh!



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An LESERBRIEFE@PCACTION.DE oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine Zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).
... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).
... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 176 und DVD-Papphülle).
... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 176/177 mit Hersteller-Hotlines.

wahre Lachanfälle wurden ausgelöst, während ich in der Bahn saß. [...]

DANNY ALTMANN, PER E-MAIL

Uns ging's auch so, als die CDU allen Ernstes so etwas Ähnliches wie eine Frau als Bundeskanzlerkandidat vorstellte.

PENISPUMPEN 1



»Der Kunstfehler nach der Operation fiel kaum auf.«

Hi, supergutes PC-ACTION-Team! Sagt mal, leidet ihr unter Minderwertigkeitskomplexen oder seid ihr einfach nur auf den großen Braunen aus UT-2007 neidisch? Überall [auf den Seiten 58 bis 61] ***eine Penispumpe zu sehen, zeugt von großer Fantasie, die bei euch Verrückten nur zu erwarten ist. Aber so was! Das würde ich grad noch von Herrn Bigge erwarten, der von WoW so angefixt und versaut ist, dass er der alleinige Schreiber einer solchen Vorschau sein sollte. Aber neee! Herr Ciszewski, ich bin erschüttert, ist Ihr kleiner Lukasz denn sooo winzig, dass Sie eine Penispumpe benötigen? Oder hat sich Herr Fränkel des Nachts an Ihren Schreibtisch geschlichen und Ihre Vorschau versaut? [...]***

JAN-PETER NACHBAR, PER E-MAIL

Nein, es liegt in der Tat an Ciszewskis Minderwertigkeitskomplexen. Er kommt mit technischer Hilfe von 20 auf gerade mal 25 Zentimeter und wird deshalb dauernd vom Rest des Redaktionsteams gehänselt.

PENISPUMPEN 2

Hallo liebes PC-ACTION-Team, ich habe zum ersten Mal eure Zeitschrift gekauft und war erst richtig begeistert, wie ihr PC-Spiele mit Witzen kombinieren könnt. Doch dann, als ich etwa die Mitte des Heftes erreichte, las ich das: „Penispumpen: ..." WAS SOLL DAS DENN? Habt ihr sie nicht mehr alle? Wie könnt ihr so was in einer jugendfreien Zeitschrift bringen? Woraus besteht denn euer Team? Aus Alkoholikern? Drogensüchtigen? Bekloppten Teenies? Das war so was von unverschämt, wie ihr den UT-Mitarbeiter genannt habt! Als wäre das nicht genug, fahrt ihr fort, sämtliche Politiker zu beleidigen! Anders ausgedrückt: Gute Arbeit, weiter so! ICH LIEBE EUCH!

JOHANNES KJORKE, PER E-MAIL

Das sagen viele schwule Leser, aber an unsere Hintern lassen wir nur Toilettenpapier und Hämorrhoidensalbe, damit das mal klar ist!

TUT'S NICHT!

[...] Hallo, erst mal vorweg, will nicht, dass dieser Brief unbedingt in der PCA abgedruckt wird, [...]

STEVEN SZELAG, PER E-MAIL

Ups!

BIN ICH DOOF?

Hallo, ihr Schreiberlinge, ich lese gerade den Brief von David Ette, der euch ja mächtig runtermacht. Also ich bin 43 Jahre alt und wahrscheinlich ein bisschen doof, weil ich gerade euer Heft gekauft hab' und dachte, es wäre das neue, hab' beim Lesen dann so was wie ein Déjà-vu gehabt und nachgesehen, hab's doch tatsächlich zwei Mal gekauft. Freut euch, hab's auch zwei Mal gelesen. Nun zum Leserbrief von Ette, ich finde euer Heft einfach nur geil, gerade wegen der saudoofen Kommentare und das macht den Unterschied zu den anderen Heften aus, für mich ist das Zeitvertreib wie das Zocken ja auch und ich seh' es nicht so verbittert ernst wie David. [...]

PATRICK RUTTAR, SAARBRÜCKEN

Ach woher Patrick, du bist doch nicht doof! Hüstel. Unser Tipp: Schließ einfach zwei Abos ab, dann musst du nur noch einmal pro Monat zum Kiosk, um dir die PCA zu holen.

BLICKPUNKT

Kisten-Schlacht!

AUF DVD VIDEO

Sie wollen wissen, was in der neuen Generation der Spielekonsolen steckt? Auf der E3 2005 haben wir XBOX 360, PLAYSTATION 3 & CO. ganz genau unter die Lupe genommen. Unser Eindruck: Wow!

»Gehoben: Schatz im Silbersee.«

Es ist schon lustig. Wenn neue Heimkonsolen auf den Markt drängten, schielten PC-Zocker früher etwas neidisch ins Lager der Konsoleros und staunten über die Grafikpracht. So wie damals Ossis zu uns in den Westen schielten, weil es hier Bananen gab. Gerade zu ihrer Markteinführung leisteten Spielekonsolen grafisch meist mehr als gängige PCs. Bevor Sie jetzt aber protestieren, sei gesagt, dass dieser Zustand meist nur von kurzer Dauer war. Bananen gibt es ja jetzt auch in ganz Deutschland und es dauert nie lange, bis die Zocker-PCs technisch wieder die Oberhand gewinnen. Diesmal halten PC-Hämmer wie *Elder Scrolls 4: Oblivion*, *Alan Wake* oder *F.E.A.R.* bereits vor dem Start der neuen Konsolen technisch mit. Den vielfach prognostizierten Tod der PC-Spiele können wir also beileibe nicht attestieren. Wie dem auch sei: Microsoft und Sony punkteten auf der E3 in Los Angeles mit der nächsten Generation ihrer Spielekonsolen, Nintendo tat sich eher schwer (Kasten rechts). Wenn auch der Großteil der gezeigten Spiele nur in Form von vorberechneten Videos zu sehen war, ist die Richtung klar: höher, weiter, schneller und am besten alles online.

DES PUDELS KERN

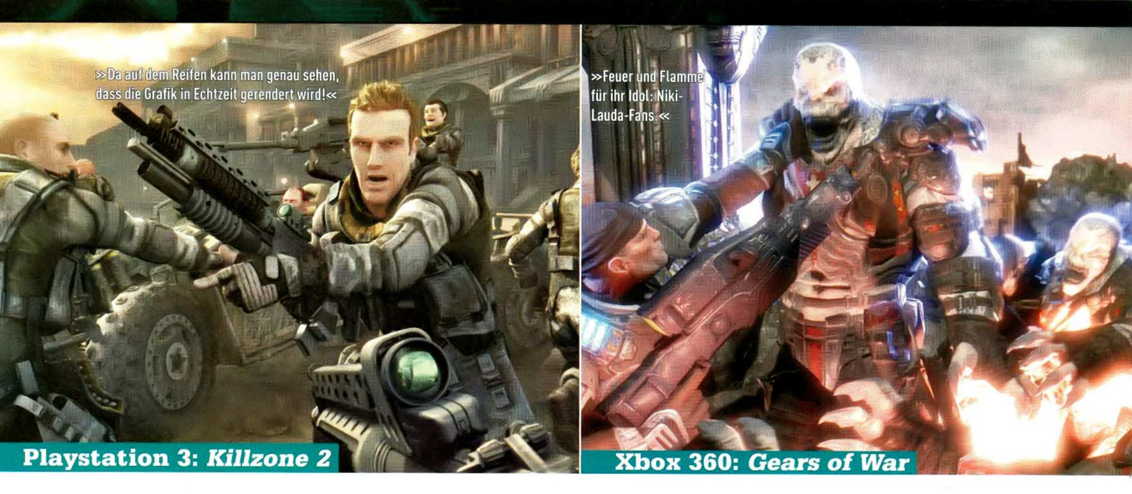
Eine grundlegende Neuerung im Konsolen-Lager ist die Verwendung von so genannten Mehrkern-Prozessoren. In Microsofts *Xbox 360* schlägt ein 64-Bit-IBM-Prozessor mit drei Kernen – jeweils mit 3,4 Gigahertz getaktet. Das Gates-Imperium verspricht eine Gesamtleistung von einem Teraflop (Trillion Floating Point Operations per second; Anzahl der Fließkommazahlen-Operationen pro Sekunde). Sony verbaut den in Zusammenarbeit mit Toshiba und IBM entwickelten Cell-Prozessor. Die Gesamtleistung geben die Japaner mit zwei Teraflops an. Bei all den Zahlenspielereien darf man nicht vergessen, dass die Leistung bisher nur auf dem Papier existiert und niemand – außer den Herstellern selbst – die Konsolen auseinander nehmen und auf Herz und Nieren prüfen konnte. Wenn man bedenkt, dass etwa So-

Ist das die Revolution?

Alle warteten gespannt auf Nintendos großspurig angekündigten *Revolution* – und wurden enttäuscht. Auf der E3-Pressekonferenz gab es weder genaue Zahlen noch Details zur Technik, sondern lediglich ein paar mehr oder weniger aussagekräftige Infos. So laufen auf Nintendos Konsole nicht nur *Revolution*-Spiele, sondern auch *Gamecube*-, *N64*-, *Super-NES*- und *NES*-Titel. Die alten Schinken laden Sie sich via Online-Verbindung auf die Kiste, die übrigens mit WLAN und 512 Megabyte Flash-RAM ausgestattet ist. Das Laufwerk spielt auch DVD-Filme ab. Der im Vorfeld als dicke Innovation angekündigte Controller wurde nicht gezeigt. Näheres gibt es laut Nintendo erst zum Ende dieses Jahres.



»Angebrannt: Backstein.«



Playstation 3: *Killzone 2*

Xbox 360: *Gears of War*

nys *Playstation 2* nicht so dick ausgestattet erschien, wie im Vorfeld angekündigt, ist also etwas Vorsicht geboten.

PLAYSTATION 3

Sony setzt in puncto Datenträger auf die Blu-Ray-Technik. 54 Gigabyte fasst die so genannte BD-ROM, die in Größe und Aussehen kaum von einer DVD zu unterscheiden ist. Womit man so eine Scheibe füllen will? Da die *Playstation 3* HDTV und Auflösungen bis zu 1.080i unterstützt, könnte die Hälfte der BD-ROM locker für High-Definition-Videosequenzen draufgehen. Die *Playstation 3* liefert zwei HDMI-Schnittstellen (High Definition Multimedia Interface). Das bedeutet die verlustfreie digitale Übertragung von Video und Audio mittels eines einzigen Kabels. Wozu zwei Schnittstellen? Um etwa zwei kompatible Bildschirme anzuschließen. Daraus ergibt sich dann ein 16:9-Gesamtbild mit 3.048x1.080 Bildpunkten. Wer sich noch mehr Zahlenspielereien wünscht, blättert einfach um und studiert unsere Vergleichstabelle. Verbindungsfreudigkeit schreibt Sony ganz groß. Genau wie bei den Mitbewerbern schenkt man dem Bereich Online-Spiele besondere Aufmerksamkeit. Diverse USB- sowie Bluetooth- und WLAN-Ports zeigen, wo es langgeht. Sogar Steckplätze für SD- und Compact-Flash-Karten und eine optionale Festplatte sind angekündigt. Damit Sie Ihre alten Geräte auf den Müll werfen können, ist die *Playstation 3* abwärtskompatibel, spielt also *PS2*- und *PS1*-Software ab. Im Frühjahr 2006 geht es los.

XBOX 360

Mit der *Xbox* wollte Microsoft ja unter allen Umständen den Markt dominieren. Genug Kohle, um das fette Teil überall reinzuhämmern, hat der Redmonder Konzern ja. Geklappt hat es zwar nicht, doch für eine gefestigte Position im hart umkämpften Markt hat es gepasst. Nun soll die *Xbox 360* auf Platz 1 marschieren. Microsoft nutzt den Zeitvorteil und schickt das Gerät bereits zum Weihnachtsgeschäft ins Rennen. Den ungewöhnlichen Produktnamen erklärt Microsofts Vizepräsident J. Allard so: „Ein Kreis (360°) umgibt den Spieler und setzt ihn in den Mittelpunkt. Außerdem ist ein Kreis endlos, genauso endlos wie der Spaß, den man mit der *Xbox 360* hat." Auffällig ist der neue Riesenknopf in der Mitte des Controllers. Damit öffnen Sie jederzeit das Benutzermenü – egal ob Sie gerade zocken, surfen, Videos gucken oder Musik hören. Hier sehen Sie auch, was Ihre Online-Freunde zocken. Und auf dem virtuellen Marktplatz erwerben Sie neue Spielinhalte, chatten oder zocken mal eine Runde Online-Minispielchen. Sehr interessant: Die drahtlosen Controller sind mit Windows Longhorn kompatibel. Außerdem überspielen Sie Filme und Musik bequem und direkt vom Windows-PC.



Playstation 3: *Vision Gran Turismo*

Xbox 360: *Saints Row*

DIE SPIELE

Jetzt stellt sich natürlich die Frage, wie es mit den Spielen aussieht. Sony prahlte auf der E3, dass wieder alle Hersteller dieser Welt für die *Playstation 3* entwickeln und erfolgreiche Serien wie *Metal Gear Solid* oder *Gran Turismo* fortsetzen. Bewegte Bilder gab es jedoch fast ausschließlich in Form von Videos und vorgerenderten Sequenzen zu sehen. Vor allem die Präsentation des Exklusiv-Titels *Killzone 2* bekam einen bitteren Beigeschmack. Das Ganze sah unglaublich klasse aus, doch die Entwickler wollten keine hundertprozentig klare Antwort auf die Frage geben, ob es sich dabei tatsächlich um Spielgrafik handelte. Microsoft kündigte derweil an, dass zum Verkaufsstart der *Xbox 360* 25 bis 40 Titel erhältlich sind. Um Sony eins auszuwischen, will man zum *Playstation 3*-Start im Frühjahr 2006 dann noch *Halo 3* nachschieben. Uns beeindruckte bei der *Xbox 360*-Präsentation vor allem Epics *Gears of War*. Ein futuristischer Shooter, in dem es dermaßen zur Sache geht, dass wir es kaum in Worte fassen können. Non-Stop-Geballer und eine Grafik, die wohl Gott selbst nicht besser hinbekommen hätte, zeichneten die Demo aus. Fazit: Wenn Sie uns fragen, welche der neuen Konsolen wir kaufen, lautet die ehrliche Auskunft: Alle! Sie – unsere Leser – beantworteten eben diese Frage aber etwas anders, wie Sie unten sehen können.

AHMET ISCITÜRK

Umfrage und Antwort-Spiel

Das Ergebnis unserer Online-Umfrage auf www.pcaction.de:

Frage: Welche der kommenden Konsolen würden Sie sich gern kaufen?

Keine 39.13%
Playstation 3 .... 31.88%
Xbox 360 .... 20.29%
Nintendo Revolution 8.70%

Fazit: Unsere Leser bleiben beim PC, doch die Playstation 3 ist Konsole Nr. 1.



Xbox 360	Playstation 3
CPU Angepasste IBM-64-Bit-Power-PC-CPU mit drei symmetrischen Prozessorkernen, die jeweils mit 3,2 GHz getaktet sind	**CPU** Power-PC-basierender 64-Bit-Prozessorkern plus sieben weitere synergetische Prozessorkerne (jeweils mit 3,2 GHz getaktet)
2 Hardware-Threads pro Kern (insgesamt 6) 1 vektorbasierende CPU-Erweiterung (VMX-128) pro Kern (insgesamt 3) 128 VMX-128 Register pro Hardware-Thread 1 MByte Level2-Zwischenspeicher	1 vektorbasierende CPU-Erweiterung (VMX) pro Kern 7 x 256 KByte SRAM (Cache-Speicher für die 7 synergetischen Prozessorkerne) 512 kByte Level2-Zwischenspeicher
Spieleleistung des Hauptprozessors 115,2 GFLOPS	**Spieleleistung des Hauptprozessors** 218 GFLOPS
GPU Ati-Grafikchip mit 500 MHz 10 MByte embedded DRAM (fungiert als Framebuffer) 48 Unified-Shader-Pipelines (jede Pipeline ist entweder als Pixel oder Vertex Shader zu nutzen)	**GPU** NVIDIA RSX mit 550 MHz Der „Reality Synthesizer" erlaubt High Dynamic Range Rendering mit 128 Bit Fließkomma-Genauigkeit Programmierbare Multiway-Shader-Pipelines
Polygonleistung 500 Millionen Polygone pro Sekunde	**Polygonleistung** Noch nicht bekannt
Pixel-Füllrate 16 Milliarden Samples pro Sekunde bei vierfachem Anti-Aliasing (Multi-Sampling) – entspricht einer Pixelfüllrate von 4 Milliarden Bildpunkten	**Pixel-Füllrate** Noch nicht bekannt
Shader-Leistung 48 Milliarden Shader-Operationen pro Sekunde	**Shader-Leistung** 100 Milliarden Shader-Operationen pro Sekunde
Speicher 512 MByte Unified GDDR3-RAM mit 700 MHz (CPU und GPU teilen sich den Speicher) **Speicherbandbreite** 22,4 GByte pro Sekunde (Speicherbandbreite) 256 GByte pro Sekunde (Speicherbandbreite zum EDRAM) 21,6 GByte pro Sekunde (Speicherbandbreite am Frontside-Bus)	**Speicher** 256 MByte XDR-Hauptspeicher (mit 3,2 GHz) 256 MByte GDDR3-RAM (Videospeicher mit 700 MHz) **Speicherbandbreite** 25,6 GByte pro Sekunde (Hauptspeicherbandbreite) 22,4 GByte pro Sekunde (Videospeicherbandbreite) RSX: 20 GByte/s (write) 15 GByte/s (read) SB: 2,5 GByte/s (write) 2,5 GByte/s (read)
Fließkommaleistung des gesamten Systems (theoretisch) 1 TFLOP	**Fließkommaleistung des gesamten Systems (theoretisch)** 2 TFLOPS
Speichermedien 20-GByte-Festplatte (abnehmbar und aufrüstbar) 12fach-DVD-ROM Memory Unit (geplante Kapazität: 64 MByte)	**Speichermedien** Optionale Festplatte (Volumen noch nicht bekannt) Blu-Ray-Disc-ROM Memory Stick SD-Speicherkarten Compact-Flash-Speicherkarten
Input/Output Empfänger für vier Funk-Controller 3 USB-2.0-Ports 2 Memory-Unit-Slots Ethernet-Port	**Input/Output** Bluetooth 2.0 für bis zu 7 kabellose Controller 6 USB-2.0-Ports 2 HDMI-Ports AV-Multi-Port Digital-Audio-Port
Online-Support Sofortiger Zugang zu Xbox-Live-Features (wie den Marktplatz) für zusätzliche Inhalte Spielerprofil als digitale Visitenkarte Sprach-Chat während eines Spiels Film- und Musikwiedergabe 802.11a, 802.11b und 802.11g WLAN (optional) Webcam (optional)	**Online-Support** Sony plant umfangreiche Online-Funktionen zum Herunterladen neuer Spielinhalte oder für Mehrspieler-Matches. Weitere Funktionen sind geplant. IEEE 802.11b, IEEE 802.11g WLAN 3 Ethernet-Ports 10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T Gigabit-LAN-fähig
Unterstützung von digitalen Medien Spielt DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, WMA-CD, MP3-CD, JPEG-Photo-CD Medien-Stream von tragbaren MP3-Spielern, Digitalkameras und PCs mit Windows-XP-Betriebssystem Eigene Soundtracks in jedem Spiel (über die Festplatte) Windows Media Center Extender bereits integriert	**Unterstützung von digitalen Medien** Spielt DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, SACD Hybrid, SACD HD, DualDisc (audio side), Dual Disc (DVD side), Blu-ray Disc: BD-ROM, BD-Video, BD-R, BD-RE
HDTV-Unterstützung Alle Spiele unterstützen 16:9 sowie 720p- und 1080i-Bildschirmauflösung, außerdem zweifache Kantenglättung Unterstützt sowohl Standard- als auch HDTV-Auflösung	**HDTV-Unterstützung** Die Playstation 3 ermöglicht folgende HD-Standards: 720p, 1080i und 1080p Der Anschluss zwei digitaler Bildschirme ermöglicht entweder ein Gesamtbild mit 3.840×1.080 Bildpunkten im Format 32:9. Alternativ werden unterschiedliche Szenen verarbeitet
Audio-Fähigkeiten 5.1- und 7.1-Surround-Sound 48 kHz/16 Bit Audio 320 unabhängige Dekomprimierungskanäle 32-Bit-Audio-Prozessor Über 256 Audio-Kanäle	**Audio-Fähigkeiten** 5.1-Surround-Sound DTS LPCM Cell-Base Processing



»Endlich gefasst: Scheck the Ripper.«

Das ist LANsinn!

In China gibt es nicht nur bergeweise Reis und mandeläugige Schönheiten, sondern mit der ACON5 in Xian auch eines der größten und spektakulärsten E-Sport-Turniere.

Satte 50.000 Dollar Preisgeld hatte der Hauptsponsor Abit für die *ACON5* im chinesischen Xian (eineinhalb Flugstunden von Peking entfernt) ausgeschrieben. E-Sportler aus 16 Ländern reisten an, um *Warcraft 3* (einer gegen einen) und *Counter-Strike 1.6* (fünf gegen fünf) zu zocken. Sie hatten sich zuvor in ihren Heimatländern für die Teilnahme qualifiziert. Für Deutschland spielten das *CS*-Team Alternate.Attax und *Warcraft*-Recke Daniel „SK.Miou" Holthuis.

STARTSCHWIERIGKEITEN

In der ersten Runde wartete gleich ein harter Brocken auf Alternate.Attax: Die russischen Virtus.Pro. Dank intensivem Training auf de_dust2 putzten diese prompt unsere Jungs mit 16:9 von der Platte. Da bei dem Turnier der „Double Elimination"-Modus galt, bei dem Teilnehmer erst nach der zweiten Niederlage die Heimreise antreten, durften die deutschen Maus-Athleten noch mal ran. Auf der Karte de_inferno ging es gegen Landed.cs aus England. Obwohl die Inseljungs die wichtige erste Runde gewannen, kippten Attax das Spiel dann in der dritten Runde. Unsere cleveren Tastatur-Taktiker gaben nur noch zwei Punkte ab und erreichten als Counter-Terroristen ein souveränes 11:4. Auch nach dem Seitenwechsel bekamen Landed kein Bein mehr auf die Erde – die Lindener gewannen mit 16:8. Die überraschend starken Koreaner Lunatic-Hai warfen Attax danach jedoch mit einem 11:10 auf de_train aus dem Turnier. Das extrem spannende Finale entschieden schlussendlich die Russen Virtus.Pro gegen Frankreichs Bizounours für sich und machten dabei fette Beute: 20.000 Dollar!

TAKTIK-TURNIER

Zeitgleich zum *CS*-Turnier liefen die *Warcraft-3*-Gefechte. Unser Hoffnungsträger SK.Miou bezwang seinen ersten Gegner rS.etched mühelos. Auf der Karte „Lost Temple" machte ihm aber der Koreaner We.Remind den Garaus. Anschließend spielte unser PC-Sportler (wie üblich aufseiten der Menschen) gegen 3wD.Rotterdam. Obwohl der Niederländer auf „Lost Temple" eine gute Startposition erwischte, gelang es Miou in Null Komma nichts, eine zweite Basis aus dem Spielfeld zu stampfen. Der taktische Vorteil brachte den 1:0-Sieg. Erst Lokalmatador We.Sky stoppte Miou. Der Chinese gewann letztendlich auch das *Warcraft 3*-Turnier samt 8.000 Dollar Preisgeld. Die Spiele liefen in einer super Atmosphäre ab. Fantastisch die Euphorie der Zuschauer: Für jede gelungene Aktion der live auf Großbildschirmen übertragenen Spiele prasselte schier endloser Beifall auf die Akteure nieder. Die Fans waren total aus dem Häuschen, ließen sich mit ihren Idolen fotografieren und Autogramme auf T-Shirts pinseln. Chinas Sport-Minister hielt zuvor eine flammende Rede. Ein weiterer Beweis, welch hohen Stellenwert E-Sport in Asien besitzt. Da sind wir noch ein Entwicklungsland. DANIEL MÖLLENDORF



»In der Öffentlichkeit peinlich: Intimjuckreiz.«

Alternate.Attax

»Foto aus jüngeren Jahren: Angela Merkel.«

SK.Miou

»Chinas Weltraumforschung: Nasa-Goreng.«

Warcraft 3 Die Prämie von 8.000 Dollar für den Sieger blieb vor Ort.

1. We.Sky China — 2. We.Remind Korea — 3. SK.Apm 70 Russland

Counter-Strike (v 1.6) Die Erstplatzierten zockten volle 20.000 Dollar ab.

1. Virtus. Pro Russland — 2. Bizounours Frankreich — 3. Defusekids Belgien

Fahr zur Spiel-Hölle!

INTERNET-CAFÉS können Spielhallen sein – urteilen Richter. Die Konsequenzen für betroffene Etablissements, Spieler und LAN-Partys stellt Rechtsanwalt und Zocker Dr. Andreas Lober in PC ACTION klar.

>>Nistet in dunklen Höhlen: der Kuckucks-Klan.<<

Im Namen des Volkes: Wenn ein Internet-Café vom Spielbetrieb geprägt ist, gelten die Vorschriften für Spielhallen. Das sagten die Richter des Bundesverwaltungsgerichts – und taten damit nichts Erfreuliches kund. In den Sechzigerjahren hat nämlich der Gesetzgeber den Geistesblitz gehabt, Jugendliche vor den Gefahren der Spielsucht schützen zu wollen. Weil zwielichtige Spielhöllen wehrlosen Jugendlichen angeblich die letzte Münze aus der Tasche ziehen, sind sie seitdem für Minderjährige tabu. Außerdem brauchen die Betreiber eine Erlaubnis, die so genannte Spielhallenkonzession. Die bekommt nur, wen die Behörden als zuverlässig ansehen. Und weil der Staat am Vergnügen anderer auch seinen Spaß haben möchte, sammelt er gleich noch Vergnügungssteuer ein. Nun gibt es Leute, die meinen, dass Kinder im Ausland genauso gut gedeihen wie in Deutschland, auch wenn es dort keine Vorschriften gegen Spielhallen gibt. Auch juristisch gibt es mehr als nur einen Grund, weshalb man zumindest Internet-Cafés nicht mit Spielhallen gleichsetzen sollte. Das fängt damit an, dass man in Internet-Cafés nach Zeit bezahlt – und die Münzen eben nicht in Rekordzeit verschwinden. Der Aufschrei der Spieler-Szene bei den ersten Entscheidungen von Berliner Behörden im Jahr 2002 zeigt, dass man sich unter dem Wort „Spielhallen" eher einen Raum vorstellt, der mit Arcade-Maschinen voll gestopft ist und eben nicht mit PCs.

CAFE AB 18

Doch alles Lamentieren, dass die Richter von Spielhallen und Internet-Cafés etwa so viel Ahnung haben wie der durchschnittliche Zocker von den „hergebrachten Grundsätzen des Berufsbeamtentums" – über das ebenfalls das Bundesverwaltungsgericht entscheidet – nützte nichts. Der Richterspruch steht. Und er wird auch nicht wanken, wenn ein Anwalt ein spritziges Plädoyer à la Ally McBeal hält. Doch ein kleiner Ausweg bleibt: Der eine oder andere PC, an dem auch mal ein Spiel läuft, führt nicht gleich zur Einordnung eines gesamten Etablissements als Spielhalle. Betreiber von Internet-Cafés sollten sich also künftig überlegen, ob ihr Café „vom Spielbetrieb geprägt" ist. Hier haben sie tatsächlich die Gelegenheit, mit den Behörden ein wenig zu verhandeln. Dabei kann ein feuriges Plädoyer schon eher helfen. Was bedeutet das Urteil aber nun für ganz normale Spieler? Zunächst gar nicht mal so furchtbar viel. Im Jugendschutzgesetz steht, dass Minderjährige nicht in Spielhallen und ähnliche Betriebe hinein dürfen. Damit sollen Jugendliche geschützt und nicht bestraft werden. Das heißt: Der jugendliche Gast braucht sich keine Gedanken zu machen, ob das Internet-Café, das er besucht, nun eine Spielhalle ist oder nicht. Ist es eine und sind Minderjährige drin, kann es ein Bußgeld für den Betreiber geben – aber keine Strafe für den jugendlichen Besucher. Es ist allerdings bereits Realität, dass manche Internet-Cafés keine Spiele mehr zulassen oder versuchen, das Zocken einzuschränken. Und die Internet-Cafés, bei denen das Spielen eindeutig im Vordergrund steht, ziehen künftig vermutlich strengere Alterskontrollen durch. Vielleicht steigen dort auch die Preise, denn schließlich ist Vergnügungssteuer fällig, wenn der Betrieb als Spielhalle gilt.

NICHT IN MEINEM WOHNZIMMER

Was noch wichtiger ist: Das Urteil bedeutet natürlich nicht, dass für kleine private LAN-Partys künftig eine Spielhallenkonzession notwendig ist. Im Wohnzimmer darf nach wie vor gezockt werden, was der Rechner hergibt. Im Partykeller ebenso. Für große LAN-Partys und E-Sport-Turniere gestaltet sich das Leben aber komplizierter. Denn die eine oder andere Behörde wedelt bestimmt mit dem Urteil des Bundesverwaltungsgerichts, setzt die Veranstaltung mit einer Spielhalle gleich und macht so dem Veranstalter Ärger. Juristisch ein ziemlicher Unfug. Aber in jedem Fall gilt hier dasselbe wie bei den Internet-Cafés: Es ist das Problem des Betreibers, nicht der Gäste.

DR. ANDREAS LOBER

Autor



Andreas Lober ist spieleverrückter Rechtsanwalt bei der Schulte Rechtsanwaltsgesellschaft mbH in Frankfurt am Main und war vor seiner Tätigkeit als Anwalt unter anderem Chefredakteur der Spielewebseite Gamesmania. Mehr über ihn erfahren Sie unter www.schulte-lawyers.de.



Trainieren Sie bis zum Release von BK2 Ihre Truppen mit Green Devils, dem neuesten inoffiziellen Add-On für Blitzkrieg.





Die Macher der Besteller "Burning Horizon" und "Rolling Thunder" liefern endlich wieder Nachschub an historisch genau recherchierten und strategisch anspruchsvollen Missionen.



NUR € 14,99

- 20 Missionen, 2 Kampagnen
- Bis zu 8 Panzer-Kerneinheiten, Upgrade bis "Königstiger" und "Jagdpanther"
- Die preisgekrönte Gegner-KI aus "Rolling Thunder"
- "Eagles!": Erste Luftlande-Kampagne mit 6 Missionen
- "9th Panzer": Neue deutsche Kampagne mit 10 Missionen
- Ernst Stein's Tank School Tutorial



Mehr Infos:
www.greendevils-game.de

Himmel

• Kämpfe Tag & Nacht - zu Lande, Wasser und zur Luft

NEU: Spektakuläres
* Pazifik-Szenario *

• Über 270 authentische Fahrzeuge und Flugzeuge

VORSCHAU

Gefahr im Anflug

Im Herbst taucht am Spielehorizont endlich CALL OF DUTY 2 auf. Heiße Kämpfe im Zweiten Weltkrieg sind garantiert.

3D-Shooter | Wie berichtet, schickt Sie Infinity Ward wieder an die Front. In *Call of Duty 2* stapfen Sie als Otto Normalsoldat durch die Kriegsgebiete der Jahre 1941 bis 1945. Wem das lineare Spielgeschehen des Vorgängers trotz pausenloser Action zu eintönig war, der freut sich nun über viele Nebenaufgaben. Die erledigen Sie in beliebiger Reihenfolge. Außerdem schlägt sich der Held nun nicht mehr nur mit verbrecherischen Nazis herum, sondern auch mit widrigen Witterungsverhältnissen. Während in der Normandie ein plötzlicher Regenschauer die Kleidung durchtränkt, erschweren in Afrika Sandstürme die Sicht. Die brandneue Grafik-Engine setzt auf Spiegel- und Nebeleffekte, die Modelle wirken realistisch, nicht überfrachtet. Wahres Entzücken löste auf der E3 die Soundkulisse aus. Derart beklemmend realistisch klangen Waffen und Schreie bisher nicht. ANDREAS BERTITS

Info: www.callofduty.com



»Stinkt zum Himmel: Kot Azure.«



»Verstoß gegen die Bauvorschriften: Leichen pflasterten ihren Weg.«



»Los Beeilung, gleich macht McDonald's zu!«

BESSERWISSER

ANDREAS BERTITS ÜBER VOLKSFEST-SIMS



»Dick und Doof waren Alkoholiker.«

So ein Rummel

Spieletester haben nie frei! Gemeinsam mit Kollege Brehme bereitete ich mich unlängst auf künftige Aufgaben vor. Falls man uns mit *Rollercoaster Tycoon 4*, *Theme Park 17* oder dem Spiel zum *Münchner Oktoberfest* konfrontiert – wir sind gewappnet! Egal ob es um den Kotzfaktor bei Fahrgeschäften, Hupen-Upgrades bei der Losbudenverkäuferin, Veröffentlichungstermine der Urinreserven oder kostenlose Senf-Modifikationen für Bratwürste geht. Während ich genüsslich am Fischbrötchen der Bedienung knabberte, ließ sich Herr Brehme eine Schokobanane nach der anderen reinschieben. Igitt! Überraschenderweise machte Kollege und Nebenjobber Ralph Wollner Überstunden in der Geisterbahn, ignorierte uns aber geflissentlich. Nachdem der Hersteller des Riesenrads aufgrund eines technischen Defekts einen größeren Patch installiert hatte, stand der ultimative Biertest auf dem Programm. Danach ließen nicht nur Grafik und Sound schwer zu wünschen übrig, auch die Übergabe der Rechnung erzeugte einen kritischen Lesefehler im Hauptspeicher, der in einem Bluescreen endete. Schließlich kam es nach einem schweren Druckfehler auf der Toilette zu einem Totalabsturz der offensichtlich verdorbenen Software, was am nächsten Morgen einen Neustart des Systems erforderte. Critical error.

Rein ins Abseits!

In CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005 heizen Sie querfeldein.



Rennspiel | Abseits der Straße durch die Pampa düsen, das macht Laune. Mit Invictus Games' *Cross Racing Championship 2005* heizen Sie querfeldein über verschneite Bergpässe, sandige Strände oder über grüne Wiesen. 65 Rennen bestreiten Sie in Ihrem eigens zusammengeschusterten Fahrzeug. Eine Physik-Engine sorgt für spektakuläre Unfälle, bei denen Sie die Schäden direkt an den Autos erkennen. Gespickt mit einem spannenden Mehrspieler-Modus jubeln Sie die Drehzahl Ihres Boliden ab Juli in ungeahnte Höhen. ANDREAS BERTITS

Info: www.crc-game.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 – (1)
GOTHIC 3
Piranha Bytes, Anfang 2006



2 Λ (NEU)
UNREAL TOURNAMENT 2007
Epic Games, 2. Quartal 2006

3 V (2)
F.E.A.R.
Monolith, 2006



4 Λ (6)
CALL OF DUTY 2
Infinity Ward, Herbst 2005

5 Λ (7)
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
GSC Game World, 2005



6 V (5)
HALF-LIFE 2: AFTERMATH
Valve, 3. Quartal 2005

7 Λ (8)
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
Bethesda Softworks, Ende 2005



8 Λ (9)
STARGATE SG-1: THE ALLIANCE
Perception, Oktober 2005

9 Λ (NEU)
SERIOUS SAM 2
Croteam, 3. Quartal 2005



10 Λ (NEU)
QUAKE 4
Raven Software, 4. Quartal 2005

11	Λ	(NEU)	**PREY** 3D Realms, 2006
12	Λ	(NEU)	**ALAN WAKE** Remedy, Ende 2006
13	V	(10)	**STAR WARS: EMPIRE AT WAR** Petroglyph, 4. Quartal 2005
14	V	(12)	**TOTAL OVERDOSE** SCi, August 2005
15	V	(13)	**AGE OF EMPIRES 3** Ensemble Studios, 4. Quartal 2005
16	Λ	(NEU)	**HELLGATE: LONDON** Flagship Studios, 3. Quartal 2006
17	V	(11)	**DER PATE** Electronic Arts, Dezember 2005
18	Λ	(NEU)	**CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS** Monolith, 4. Quartal 2005
19	Λ	(20)	**TOMB RAIDER: LEGEND** Crystal Dynamics, Winter 2005
20	V	(15)	**ANNO 1701** Sunflowers, Ende 2006

DU HAST GEWONNEN!

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?



Florian Wolf aus Merseburg erhält das Spiel **EARTH 2160**

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 2" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 2 Gothic 3) an die 84446* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich).

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

* 0,49 EUR/SMS – E-Plus, o2, Vodafone (inkl. 0,12 EUR/SMS V2-D2-Transportanteil); 0,61 EUR/SMS – T-Mobile (inkl. 0,12 EUR/SMS T-Mobile-Transportanteil)
** 0,70 sfr/SMS ***0,50 EUR/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

- Neue Grafik-Engine
- Fiktives Szenario
- Cross-Com-System
- Hightech-Waffen des US-Militärs

AUF DVD
TRAILER



Stadthalter

Während sich Konsolenspieler mit dem exklusiven Vorgänger vergnügen, bleibt für uns die Vorfreude auf GHOST RECON 3. Ja, darauf warten wir gern!

>>Klapphandy-Boom verschlafen: Siemens.<<

»Verkaufen sich schlecht: australische Autos.«

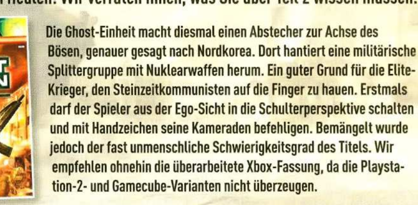


»Neuverfilmung: Nightmare on Helm-Street.«



Das hast du verpasst!

Tom Clancy's Ghost Recon 2 **erschien ausschließlich für Konsole. Kein Grund zum Heulen! Wir verraten Ihnen, was Sie über Teil 2 wissen müssen.**



Die Ghost-Einheit macht diesmal einen Abstecher zur Achse des Bösen, genauer gesagt nach Nordkorea. Dort hantiert eine militärische Splittergruppe mit Nuklearwaffen herum. Ein guter Grund für die Elite-Krieger, den Steinzeitkommunisten auf die Finger zu hauen. Erstmals darf der Spieler aus der Ego-Sicht in die Schulterperspektive schalten und mit Handzeichen seine Kameraden befehligen. Bemängelt wurde jedoch der fast unmenschliche Schwierigkeitsgrad des Titels. Wir empfehlen ohnehin die überarbeitete Xbox-Fassung, da die Playstation-2- und Gamecube-Varianten nicht überzeugen.

Eine absurde Vorstellung: George Lucas stellt in den frühen Achtzigerjahren die Arbeiten an *Das Imperium schlägt zurück* ein und lässt auf seine Erstlings-Episode gleich *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* folgen. Der Grund: Er will die Erwartungen der *Star Wars*-Fangemeinde nicht enttäuschen … „Es war wirklich nicht einfach, über das Schicksal des zweiten Teils zu entscheiden. Wir wollten kein Risiko eingehen", erklärt Mathieu Girard von Ubisoft. Er ist Produzent von *Tom Clancy's Ghost Recon 3*. Ende vergangenen Jahres erschien nämlich *Ghost Recon 2* für Konsole. Seitdem hofften die Anhänger des Taktik-Shooters auf eine PC-Portierung – vergeblich. „Es dauert nun ja nicht mehr lange bis zur Veröffentlichung von *Ghost Recon 3* Ende 2005. Wir bieten den PC-Spielern eine weitaus intensivere Spielerfahrung. Es lohnt sich zu warten!", versucht Girard die aufgebrachte Fan-Meute zu beruhigen. Hoffen wir, dass der Pariser die Wahrheit spricht. Was auf der E3 präsentiert wurde, schaute in der Tat vielversprechend aus. Ob die Fakten hinter der hübschen Fassade auch überzeugen können?

FILMREIF

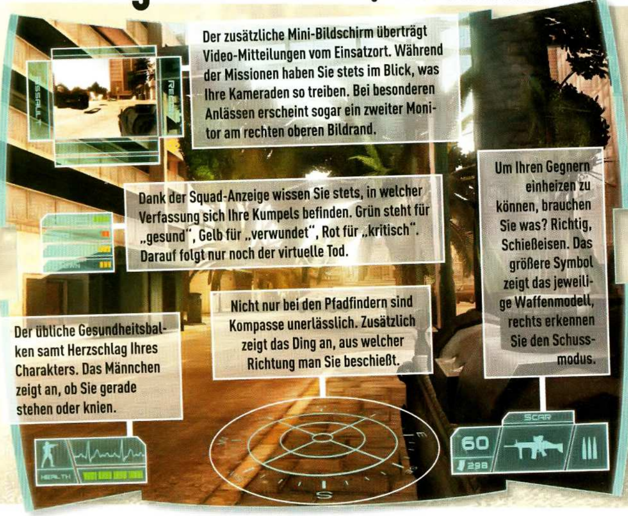
Wer den E3-Trailer (auf unserer Heft-DVD) zu *Ghost Recon 3* noch nicht gesehen hat, hier eine kleine Zusammenfassung: Ein vierköpfiges Team der Ghosts wagt sich in eine staubige Seitenstraße. Mehrere Feinde nähern sich dem Trupp. Ein heftiger Schusswechsel beginnt. Währenddessen schaltet die Kamera auf zwei angreifende Düsenjets, die ihre tödliche Fracht an feindliche Fahrzeuge im Stadtkern verschicken. Doch die Situation für die Ghosts verschärft sich: Ein Panzer lauert in der Gasse und ein Scharfschütze nimmt sie aus dem Inneren eines Gebäudes aufs Korn. Der Anführer der Truppe wedelt wild mit den Armen, packt sein Infrarot-Gewehr aus und schießt. Der Zuschauer verfolgt das Projektil in Zeitlupe. Es durchschlägt eine Betonwand und trifft den Angreifer in den Hals. Bleibt noch der Tank. Ein Ghost-Mitglied schmeißt dem Gefährt eine Rauchgranate vor die Ketten, während ein anderer die Panzerfaust auf den Koloss richtet. Nach einer gewaltigen Explosion herrscht wieder Stille. Vorsichtig pirscht sich die Mannschaft voran. Am Horizont erscheint eine Gegnerhorde. Der Truppenführer schaut grimmig. Ende.

ZURÜCK ZU DEN WURZELN

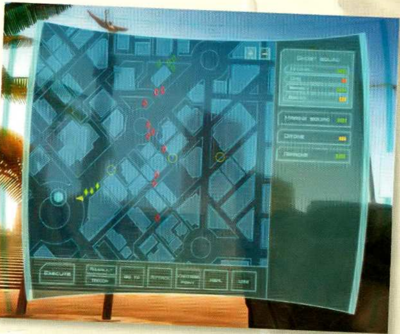
Damit Sie sich nicht wundern: Ein Großteil der Bilder zeigt die Konsolenfassung des Taktik-Shooters. Aber da die Xbox 360 (mehr darüber ab Seite 40) eh nur ein in eine Butterbrotdose gezwängter PC ist, macht das keinen großen Unterschied. Oder? „Die Story und das ganze Drumherum bleiben auf allen Plattformen gleich, aber wir kümmern uns diesmal besonders um die große PC-Anhängerschaft. Wir haben einige coole Merkmale, die speziell für die PC-Version zugeschnitten sind", versichert der französische Produzent. Aha!

Ich zeig dich an!

Die vielen HUD-Anzeigen mögen manche überfordern. Doch keine Sorge. Wir erklären sie Ihnen!



Des Marschalls Plan



Bei *Ghost Recon 3* ist geschicktes Vorgehen Pflicht. In den unübersichtlichen Gegenden und Vororten einer Metropole wie Mexiko-City sollten Sie als guter Soldat immer den Überblick behalten. Dazu dient die praktische Übersichtskarte. Der Söldner von morgen kann dadurch Feinde aufspüren, Kameraden überwachen, Angriffe starten, Sanitäter herbeirufen und Artillerie anfordern. Außerdem überprüfen Sie damit – wie schon im Cross-Com –, in welchem gesundheitlichen Zustand sich Ihre Truppen-Kollegen befinden.

SACRE BLEU!

Was also hat sich im Vergleich zum Vorgänger getan, der schließlich vor über dreieinhalb Jahren auf den Markt kam? Den Schauplatz wechselte man, das ist offensichtlich. Während Sie damals noch in der Pampa eines fiktiven Ostblock-Landes herumspazierten, streifen Sie in *Ghost Recon 3* durch die Straßen einer der bevölkerungsreichsten Städte der Welt. „Mexico-City bietet viele Facetten. Wolkenkratzer, moderne Bürogebäude und Villengegenden hier, Slum-Siedlungen und Pyramiden dort. Dies erlaubt dem Spieler, sich vielen abwechslungsreichen Schauplätzen und Situationen zu stellen", erläutert Monsieur Mathieu Girard.

ZUKUNFTSMUSIK

Wie schon im Erstling ist den Entwicklern die Gegenwart nicht dramatisch genug. Sie flüchten in Zukunftsszenarien, genauer gesagt ins Jahr 2013. Es treffen sich die Staatsoberhäupter der USA, Mexiko und Kanada, um ein paar Verträge zu unterzeichnen. Ab da ist der Verlauf der Hintergrundgeschichte ziemlich brenzlig. Mexikanische Rebellen mischen sich ein und machen dem amerikanischen Präsidenten Feuer unterm Hintern. Und da Sie als Mitglied der Ghosts zu den Besten der Besten gehören, sollen Sie den mächtigsten Mann der Welt sicher nach Hause bringen. Wir geben es zu: Liefe *Ghost Recon 3* im Jahr 2005, würden wir diesen Auftrag nicht annehmen. „Es erwartet Sie eine Palette an Überraschungen", verspricht Girard. Diese können übrigens besonders pompös zur Geltung kommen. Denn anders als in jedem gewöhnlichen Taktik-Shooter belästigen Sie angeblich nervige Ladebalken oder Zwischensequenzen mit ellenlangen Dialogen nicht. Ihre Aufträge gehen nahtlos ineinander über – ein Novum fürs Genre. Ob das dann auch so reibungslos klappt, bleibt abzuwarten.

KOPFSACHE

Das Blickfeld Ihres Elite-Soldaten in *Ghost Recon 3* fällt ebenfalls auf. Sie erleben Ihre Einsätze in Ego- und Verfolgerperspektive. Das Integrated Warfighter System (IWS) macht den Söldner der Zukunft

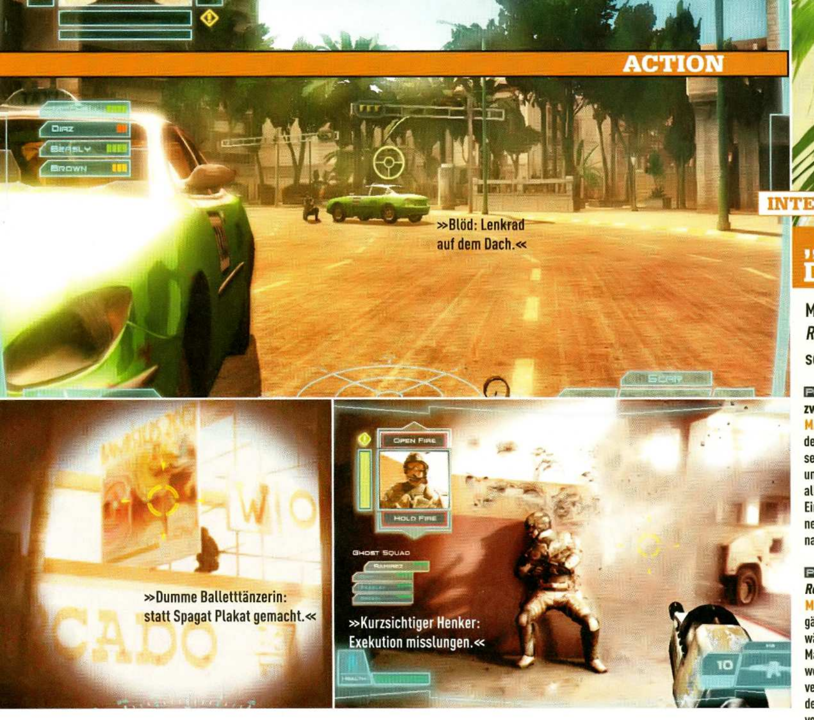
GHOST RECON 3

»Rumsfelds Urlaubsfotos entwickelt.«









>>Blöd: Lenkrad auf dem Dach.<<

>>Dumme Balletttänzerin: statt Spagat Plakat gemacht.<<

>>Kurzsichtiger Henker: Exekution misslungen.<<

zu einer Art Möchtegern-Robocop. Die vielen Anzeigen des so genannten Cross-Com sorgen dafür, dass Sie immer alles im Blickfeld haben. Der Digital-Kompass hilft bei der Orientierung, der zusätzliche Mini-Monitor am rechten oberen Bildrand zeigt die Ansicht der Teammitglieder oder Apache-Hubschrauber und dank Satelliten-Verbindung kommunizieren Sie mit Kameraden. Außerdem können Sie alliierte Truppen und unbemannte Aufklärungsdrohnen aufspüren sowie vernichtende Artillerie-Schläge anfordern. „Es ist sehr nah an der Technik, die man in den kommenden Jahren in echten Taktik-Helmen von Soldaten einsetzt", sagt Girard. Genauer erklären wir Ihnen das HUD (Head-up Display) im Kasten „Was guckst du?" (Seite 52).

KNALL SIE AN DIE WAND!

Auf die „beeindruckende Liste an Waffen" ist Mathieu Girard besonders stolz. „Es gibt viele Hightech-Schießeisen, die auf Prototypen der US-Armee basieren. In der nahen Zukunft sind fast alle Waffen sehr leicht und lassen sich mit verschiedensten Aufsätzen bestücken, beispielsweise Granatwerfer, Fernglas oder Schalldämpfer. Die ganze Liste kombiniert aktuelle Waffen des US-Militärs mit dem Arsenal der nächsten Generation. Auf die Frage, wie es mit Mehrspieler-Modi ausschaut, halten sich die Entwickler noch bedeckt. „Wir erläutern den Mehrspieler-Part zu einem späteren Zeitpunkt. Es gibt aber hinsichtlich der Online-Fähigkeit von *Ghost Recon* definitiv viele Verbesserungen." Das hört sich gut an und sieht verdammt gut aus. Der November kann kommen.

LUKASZ CISZEWSKI

>>Wolle Rose kaufen?<<

INTERVIEW

„DIE FANS LIEBTEN DEN ERSTEN TEIL!"

Mathieu Girard ist Produzent von *Ghost Recon 3* und verrät uns, warum es gar nicht so schlimm ist, etwas länger zu warten.

PC ACTION **Erläuterst du uns bitte die Unterschiede zwischen dem ersten und dritten *Ghost Recon*-Teil?**
MATHIEU GIRARD: Eigentlich hat *Ghost Recon 3* viel mit dem Erstling gemein. Die Fans liebten den ersten Teil und seine taktischen Finessen. Wir haben die Spielmechanik und die taktischen Möglichkeiten noch erweitert, vor allem, weil nun die Technik des Soldaten der Zukunft zum Einsatz kommt. Die futuristische Ausrichtung kommt auch neuen Mehrspieler-Modi zugute. Ein großer Unterschied ist natürlich die hohe Qualität der Grafik.

PC ACTION **Apropos: Welche Engine nutzt denn *Ghost Recon 3* eigentlich?**
MATHIEU GIRARD: Eine interne, topaktuelle Engine, die alle gängigen, aber auch exklusive Grafikeffekte unterstützt. Da wären beispielsweise V3-Shader, Parallax Mapping, Bump Mapping, Per Pixel Shading oder die Havok-Physik-Engine. Wir wollten *Ghost Recon 3* das Aussehen der nächsten Generation verleihen. Manche visuellen Feinheiten unterscheiden sich von der Konsolenfassung, aber letztendlich soll es auch auf dem PC verdammt gut ausschauen.

PC ACTION **Dürfen wir uns auf einen kooperativen Modus freuen?**
MATHIEU GIRARD: Die gesamte Einzelspieler-Kampagne ist im Koop-Modus mit bis zu vier Zockern spielbar. Wir haben noch einige interessante Ideen, die wir aber erst in Kürze ausführen wollen.

GHOST RECON 3

GENRE:	Taktik-Shooter
ENTWICKLER:	Ubisoft
FERTIG ZU:	60%
ERSCHEINT:	November 2005
VERGLEICHBAR:	Rainbow Six: Raven Shield
INTERNET:	www.ghostrecon.com

KOMMENTAR


LUKASZ CISZEWSKI

Keine Frage, das imposante E3-Filmchen ist verdammt geil. Die ersten Screenshots der Xbox-360-Version sind ebenfalls nicht von schlechten Eltern. Doch das ganze Szenario schaut sehr geschönt und aufbereitet aus. Vor allem der Trailer sieht einfach zu gut aus, um wahr zu sein. Die PC-Bilder bestätigen unsere These. Nichtsdestotrotz hören sich die ganzen Neuerung sehr nett an: Volle Kontrolle und Übersicht dank Cross-Com, keine nervigen Ladezeiten und neue Mehrspieler-Modi machen nicht nur eingefleischten *Ghost Recon*-Jüngern feuchte Augen. Und der Koop-Modus für vier menschliche Elite-Söldner kann einfach nur rocken!







Umwerfend!

Wir können es kaum erwarten, dass F.E.A.R. erscheint. Dass wir auf der E3 den ersten Level durchspielen durften, macht es noch schwerer.

Wir sind schon zu beneiden. In der Business-Klasse luxuriös nach L.A. flattern und eine knappe Woche lang die neuen Spielehits unter die Lupe nehmen – ein Leben wie die Rockstars! Die diesjährige E3 begann für uns gleich mit einem Paukenschlag. In einer separaten Lounge trafen wir das Entwicklerteam von Monolith und durften den ersten Level von *F.E.A.R.* durchspielen. Obwohl wir sogar unsere jungen Körper anboten, waren die Herren nicht bereit, uns weitere Hintergrundinformationen zuzustecken. Doch das macht nichts, denn das ungeheuer intensive Spielgefühl von *F.E.A.R.* und die beklemmende Atmosphäre bescherten uns genug Eindrücke, die wir Ihnen nicht vorenthalten können. Viel Freude bei unserem schockierenden Erlebnisbericht von der E3!

IMMER DIESE HAUSBESETZER!

Im Kontrollzentrum des Sondereinsatzkommandos ist dicke Luft. Vor einer Stunde stürmte eine bis an die Zähne bewaffnete paramilitärische Gruppe das Aerospace-Gebäude. Das Eigenartige daran: Die Unbekannten nahmen zwar Geiseln, Forderungen stellten sie jedoch nicht. Die Regierung reagierte sofort und schickte eine Eliteeinheit in das besetzte Bauwerk. Am Bildschirm in der Militärbasis verfolgen Sie das schreckliche Massaker. Die Befreiungstruppe rennt genau in die Arme einer dämonischen Macht. Völlig hilflos sehen Sie zu, wie unbekannte Wesen Ihre Kollegen in Stücke reißen. Ihr Chef blickt entsetzt vom Monitor hoch und wendet sich Ihnen zu ... Wir staunen in diesem Moment über die detaillierten Gesichtsanimationen und Bump-Mapping-Grübchen auf seiner wettergegerbten Haut. Unglaublich gelungen! „Sind Sie einsatzbereit?“, fragt der Mann derweil mit rachelüsternen Augen. Natürlich sind Sie das!

GUTE FAHRT!

Mit einem Panzerfahrzeug geht es Richtung Einsatzort. Sie sitzen auf dem Beifahrersitz, können die Ego-Kamera aber bereits frei bewegen und Umgebung sowie Fahrzeugführer betrachten. Nach einem kurzen Dialog erreichen Sie den Ort des Geschehens, steigen in der Nähe einer Hintertür aus. Jetzt sind Sie eine Weile auf sich allein gestellt. Das Einzige, was Sie wissen: Irgendwo da drinnen liegen die Kameraden in ihrem eigenen Blut. Gibt es vielleicht doch ein paar Überlebende? Die Waffe fest im Anschlag, betreten Sie das Gebäude. Der kühle Hauch des Todes streift Sie. Geheimnisvolle Mädchenstimmen flüstern düstere Beschwörungsformeln und ständig huschen Schatten durch den Raum. Zeit dem Spuk nachzugehen haben Sie allerdings kaum, denn bereits im zweiten Raum nehmen Sie zwei schwer bewaffnete Soldaten unter Beschuss. Was jetzt kommt, ist mit das Beste und gleichzeitig auch Heftigste, was wir bislang im Ego-Shooter-Genre vor die Nase bekamen. Kugelsalven zischen durch den Raum und die Gegner weichen Ihren Geschossen mit geschmeidig animierten Hechtrollen aus. Es entwickelt sich ein atemberaubendes Schussgefecht, das direkt aus einem teuer produzierten Hollywood-Kassenschlager stammen könnte. Doch es kommt noch besser.

»Markenzeichen des Titels: F.E.A.R.-Augen.«

»Bei der Arbeit: Eduard Zimmermann.«

»Waldi, fass!«

Slip-Einlage?

Nach der grandiosen Demo erholten wir uns bei einem Plausch mit Chris Miller, Leitender Produzent beim Entwickler Monolith. Prompt rieben wir ihm unter die Nase, dass zwischen dem Horror-Mädel Alma (links) und Slipknot-Drummer Joey eine gewisse Ähnlichkeit besteht. Miller quittierte die Äußerung mit einem breiten Grinsen und sagte: „You are on the right path ..." Aha, wir sind – wie ja eigentlich immer! – auf dem richtigen Pfad. Steuern die Psychopathen aus Iowa vielleicht den Soundtrack zu *F.E.A.R.* bei? Passen würde es. Wer den neunköpfigen Chaoten-Haufen kennt, weiß, dass deren Liedgut zu dem deftigsten gehört, das die Musikbranche bietet. Die Aggression von Slipknot und der Spielverlauf von *F.E.A.R.* – eine wirklich grandiose Mischung. Wir sind gespannt!

»Herr Ober, ein Fußpils bitte!«

Per Tastendruck wechseln Sie in den Zeitlupen-Modus, genau wie in *Max Payne*. Leichte Schleier verzerren die Optik und die Geräuschkulisse wirkt durch den geschickten Einsatz von Hall-Effekten noch gespenstischer. Jetzt sehen Sie die Projektile gefolgt von einem Kondensstreifen auf sich zusausen und weichen im *Matrix*-Stil aus. Die verlangsamte Geschwindigkeit hat noch einen Vorteil: Sie können jedes Detail der fiesen Splatterorgie genießen. Ein gezielter Schuss aus der Schrotflinte zermatscht nicht nur die virtuelle Birne des Gegners, sondern verteilt den gesamten Oberkörper mit einem dicken „Platsch" quer durch den Raum. Ui ui ui, starker aber feiner Tobak! Spätestens hier stellt sich die Frage, ob Monoliths neuer Schocker die Zensurhürde nach Deutschland ohne gravierende Schnitte übersteht. Wir würden nicht unsere karge Gage drauf verwetten.

LEG ALLES FLACH!

In den nächsten Räumen, Schachtsystemen und Korridoren säumt sich eine atemberaubende Auseinandersetzung an die andere. Dabei scheint die künstliche Intelligenz der Feinde beachtlich hoch. Die beziehen Deckung, pressen sich an die Wand und nehmen Sie von mehreren Seiten in die Mangel. Genau wie Gina Wild in ihren besten Zeiten. In den ausladenden Hinterhöfen haben Sie ausreichend Zeit, die feindselige Belegschaft mit dem Scharfschützengewehr der Reihe nach auszuknipsen. Das Waffenarsenal lässt sich mit einem einzigen Wort beschreiben: mächtig! Maschinengewehr, Nailgun und Granaten machen dermaßen Rabatz, dass man sich kaum entscheiden kann, auf welche Art man den nächsten Feind entsorgt. Zwischen den Schießereien bescheren gruselige Zwischensequenzen noch mehr Gänsehaut. Ein Beispiel gewünscht? Bitteschön: Mitten in einem Kampf verschwinden die Gegner und die Umgebung verschwimmt. Leises Sirren und unheimliche Stimmen schwängern die Luft. Ein schwarzhaariges Mädchen läuft an der Decke des schummrigen Korridors auf Sie zu und hinterlässt bei jedem Schritt blutige Tapser. Kurz bevor die Kleine Sie erreicht, zerspringt die Horror-Szenerie wie ein Spiegel – und Ihre Gegnern platzen über Sie herein. Wahnsinn!

RALPH WOLLNER

F.E.A.R.

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Monolith/Vivendi
FERTIG ZU:	85%
ERSCHEINT:	Ende 2005
VERGLEICHBAR:	Max Payne 2, Far Cry
INTERNET:	www.whatisfear.com

KOMMENTAR

RALPH WOLLNER



Unglaublich, *F.E.A.R.* mausert sich scheinbar tatsächlich zu der Granate, auf die die Spielewelt hofft. Ungelogen: Ich habe mich während der Präsentation dreimal dermaßen erschrocken, dass ich fast die Maus durch den abgedunkelten Raum gepfeffert hätte. Das passiert mir selten. Hinzu kommt der herrlich subtile Sound, der direkt aus einem Hitchcock-Streifen stammen könnte. Oh Gott, wie soll ich die Zeit bis Ende des Jahres nur rumbekommen? Ich glaube, ich lasse mich einfrieren ...


3
J
d
F



>>Kann mir mal jemand die Petersilie zwischen den Zähnen wegmachen? Ich komm da nicht hin ...<<

Heute ein König!

Ubisoft teilt aus! Bei PETER JACKSON'S KING KONG schlüpfen Sie unter anderem in die Haut des bekannten Riesengorillas und verkloppen Urzeit-Monster.

Kenner des Kultstreifens von 1933 dürfen sich freuen, denn zum Glück hat der Titel mit dem schwachen Aufguss aus den Achtzigerjahren nichts zu tun. Wie im Originalfilm schippern Sie mit einem Forschungsteam nach Skull-Island. Ihre Aufgabe ist es, den Gerüchten um einen Riesenaffen auf den Grund zu gehen und besser noch das Biest zu fangen und nach New York zu verfrachten. Am Strand angekommen, rennt die Truppe geradewegs den Ureinwohnern in die Arme. Die haben für Besucher nichts übrig und nehmen die hellhäutige Meute gefangen. Mit ein wenig Glück gelingt aber bald die Flucht. Im Pfeilregen der Wächter flitzt das Team in den Dschungel. Noch während man sich freut, der Bedrohung entronnen zu sein, wird klar, dass im Dickicht noch mächtigere Gefahren lauern. Im nächsten Moment bricht eine Riesenechse auf die Lichtung und hält direkt auf die Gruppe zu. Da Sie noch nicht einmal eine Waffe besitzen und im direkten Faustkampf schlechter wegkommen als Nobelpreisträger Stephen Hawking gegen Mike Tyson, bleibt nur die Flucht. Aber ganz flott!

DRECKSAURIER

Sie übernehmen die Rolle von Jack Driscoll, dem Anführer der Expeditionsmannschaft. In klassischer Ego-Shooter-Ansicht hetzen Sie über die Insel und wehren sich gegen allerhand Steinzeitgesocks. Auffällig dabei sind Ihre äußerst emotionalen Mitstreiter. Diese passen ihr Handeln an die momentane Situation an und zeigen auch Gefühle wie Angst oder Freude. Zum Lachen gibt es allerdings nur wenig Anlass. Schließlich handelt es sich bei Skull Island nicht um ein behagliches Urlaubsparadies, sondern um ein äußerst geheimnisvolles und vor allem gruseliges Eiland, das vor heimtückischen Überraschungen nur so strotzt. Dabei sind Ihrem Erkundungstrieb kaum Grenzen gesetzt. Laut Ubisoft hat der Spieler die Möglichkeit, den Original-Dschungel aus dem Film zu durchforsten und dabei Orte zu finden, die nicht in Peter Jacksons Kinostreifen zu sehen sind.

WAS FÜR EIN AFFE!

Der Clou ist natürlich, dass Sie auch mit King Kong durch die Gegend trampeln dürfen. Hier wechselt die Kamera allerdings in die Verfolgerperspektive. In bester Prügelspiel-Manier verkloppen Sie gigantische Monster, die man teilweise vom Film her kennt. Ob Sie später auch auf das Empire State Building kraxeln und Doppeldecker aus der Luft fischen, wollte Ubisoft noch nicht verraten. Da aber auch Teile von Peter Jacksons Team in die Produktion des Spiels involviert sind, nehmen wir an, dass sich die Handlung stark an den Film anlehnt und Sie die



»Beim Masturbieren nervig: starke Penisbehaarung.«

»Chinesische Dinosaurier essen nur mit Stäbchen.«



»Wirkt auch bei Echsen: Contergan«

»Immer müde: Gähno-Saurus.«

Schlüsselszenen des am 14. Dezember anlaufenden Werkes nachspielen. Dazu gehören natürlich auch die Doppeldecker.

LASS ES KRACHEN!

Laut Hersteller erwartet die Zockergemeinde mit *Peter Jackson's King Kong* eine fette Effektorgie. Wenig verwunderlich, schließlich engagierte Ubisoft niemand Geringeren als die Jungs der Firma Weta Ltd., die auch bei der Kinofassung die Fetzen fliegen lassen. Dabei basteln die Effektmacher Monster und Schockeffekte in das Spiel, die es im Leinwandspektakel nicht gibt. Die auf der Computerspielemesse E3 gezeigten Szenen (mehr dazu im Extrakasten ganz rechts) lassen kaum Zweifel daran, dass mit *King Kong* ein echter Kracher anrückt.

RALPH WOLLNER

KING KONG

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Ubisoft
FERTIG ZU:	85%
ERSCHEINT:	3. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Turok: Evolution
INTERNET:	www.ubi.com

KOMMENTAR

RALPH WOLLNER

Obwohl ich bei der PC ACTION schon mit lauter Affen zusammenarbeite, kann ich es kaum erwarten, in die Haut des riesigen Bananenvernichters zu schlüpfen. Außerdem bin ich ein großer Fan des ursprünglichen Schwarz-Weiß-Films und endlich gibt es die Szenen des Kultstreifens zum Selberdaddeln. Besonders gespannt bin ich auf die mysteriösen Gegenden und Monster, die nicht in der neuen Hollywood-Produktion auftauchen. Mich fasziniert die Dreißigerjahre-Atmosphäre, die dank vieler Details sehr authentisch wirkt. Am meisten freue ich mich darauf, als King Kong ordentlich auf den Busch zu klopfen. Hoffentlich kann man auch die blonde Schnecke abschleppen und ihr die dicke Liane zeigen. Ich weiss aus Erfahrung, wie entzückt die Damen auf so etwas reagieren.

Wo steckt der blöde Affe?

Haben Sie sich die Screenshots genau angesehen? Dann haben Sie sicher bemerkt, dass sich der mächtige Affe auf keinem Bild blicken lässt. Es gibt schlichtweg noch kein Material. Als Messe-Promis durften wir auf der E3 hinter verschlossenen Türen einen Blick auf den Titel werfen. Filmen und Fotografieren wurde mit dem Tod bestraft. Dennoch wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten, was wir im Ubisoft-Kino erlebt haben. Nach einem kurzen Filmchen, in dem Herr Jackson über das Spiel erzählt, schnappte sich ein Entwickler sein Gamepad und spielte die Demo auf Großleinwand vor. Zu Beginn finden Sie sich als Jack Driscoll gefesselt am Ende einer Klippe wieder. Über Ihnen befindet sich ein Holzkreuz, an dem eine blonde Frau angebunden ist. Kurz darauf erzittert der Boden und Kong betritt die Bildfläche, was die hysterische Henne mit einer Kreischorgie quittiert. Der Affe trommelt sich auf die Brust, schnappt sich sein Opfer und verschwindet mit großem Tamtam im Urwald. Zum Glück kommen Ihre Kollegen angeflitzt, befreien Sie und gemeinsam nimmt die Horde die Verfolgung auf. Sie entdecken den Kletter-Giganten auf einer Lichtung. Prompt platziert Ihr Team die Drehkamera und kurbelt los. Schnitt. In der wohl beeindruckendsten Szene brettern Sie mit Ihrer Mannschaft auf einem Holzfloß einen reißenden Fluss hinab. Am Ufer trampeln zwei Tyrannosaurus Rex auf gleicher Höhe mit und versuchen, nach Ihnen zu schnappen. Mit einem Brandpfeil zünden Sie die Böschung an und die Biester brechen die Jagd ab. Doch schon stürmt der nächste Saurier heran. Als Sie sich schon mit Ihrem Schicksal abgefunden haben, erscheint Kong. Diesmal übernehmen Sie dessen Kontrolle und klopfen dem Schuppenträger das Hirn weich. Wie im Film beendet Kong die brutale Auseinandersetzung, indem er „Rexie" den Kiefer entwendet. Amen!

Schön abgedreht

- Von Peter Molyneux
- Mix aus Aufbau-Strategie und Wirtschaftssimulation
- Karriere- und Sandkasten-Modus
- Verschiedene Zeitepochen
- Innovative Bedienung
- 1.000 Spielfiguren

THE MOVIES ist ein eigenwilliger Genre-Mix. Sie leiten Ihr eigenes Filmstudio und produzieren Kassenschlager.

Die Sonne brennt, als das UFO am hawaiianischen Strand zwischen halbnackten Schönheiten niedergeht und nur noch knapp über dem Sandboden schwebt. Ein leises Surren ist zu hören, als der Leitstrahl auf den Boden trifft. Sekunden später materialisiert sich eine Gestalt, die wie das besoffene weibliche Pendant zur Hauptfigur aus dem Film *Der 200-Jahre-Mann* herumtorkelt. Panik bricht aus und die *Baywatch*-Nixen flitzen kreischend davon. Plötzlich bricht aus der Gegenrichtung ein Trupp Wehrmachtssoldaten durch die Palmen und eröffnet das Feuer auf den angeblichen Alien. Wessen bescheuerten Film wir hier beschreiben? Unseren eigenen natürlich!

GANZ GROSSES KINO

In Peter Molyneux' neuestem Spiel können Sie sich demnächst zumindest am PC den Traum erfüllen, einmal ein eigenes Filmstudio zu leiten und mit den von Ihnen produzierten Streifen fett Kohle zu scheffeln. Sie starten Anfang des 20. Jahrhunderts im Stummfilmzeitalter und stampfen mit nur wenigen tausend Dollar Startkapital Ihre Filmschmiede aus dem Boden. Ein paar Mausklicks genügen und Filmhallen, Nachbearbeitungsgebäude, Unterkünfte von Schauspielern und Drehbuchautoren sowie Entspannungsbereiche sind platziert. Natürlich darf auch eine Krankenstation nicht fehlen. Könnte ja sein, dass ein Esel Ihren Westernhelden beißt oder dieser in einer Actionszene vom Gaul fällt. Und wer lässt sich da nicht gern von einer heißen Krankenschwester verarzten? Aber wir wollen nicht abschweifen. Bauen Sie anfangs noch popelige Ein-Raum-Mini-Kulissen und drehen billige Schnulzen vor einer rotierenden Wand, erforschen Sie mit fortschreitender Spielzeit in späteren Epochen neue Techniken wie Bluescreen und bauen riesige Sets in Kleinstadtgröße auf.

BASTELSTUNDE

Weil sich aber mit Gebäuden allein noch kein Film drehen lässt, heuern Sie natürlich auch Regisseure, Drehbuchautoren und Schauspieler an. Auch wenn Entwickler Lionhead aus Lizenzgründen in *The Movies* auf echte Stars und Sternchen verzichtet, brauchen Sie das noch lange nicht. In *Sims*-Manier basteln Sie sich die Hollywood-Größen ganz einfach selbst. Groß oder klein, Bohnenstange oder Bierwampe, ein Mausklick reicht und Ihr virtueller Brad Pitt mutiert zu Dirk Bach oder gar zur scharfen Keira Knightley – Geschlechtsumwandlung inklusive. Super, oder?

BABYSITTER GESUCHT

Wenn Sie jetzt dachten, dass die virtuellen Bühnenkünstler pflegeleichter als die echten sind, haben Sie sich genauso mächtig geschnitten wie ein Schumi den anderen. Anfangs geben sich Ihre Darsteller noch mit Wohnwagen zufrieden, später wollen sie mit protzigen Limousinen in sauteure Suiten kutschiert werden. Bei mehr als 1.000 Pixelmenschen mit eigenen Stärken, Schwächen und Bedürfnissen bleiben Starallüren eben nicht aus. Ihre billige Stallone-Kopie geht eventuell nach drei Wochen ohne Fitnesstraining aus dem Leim wie ein Hefekuchen, das Marilyn-Monroe-Blondchen verschwindet lieber mit dem Beleuchter im Wohnwagen als ihre Szene zu drehen. In *The Movies* sollten Sie also nicht



»Auch in Hollywood unbeliebt: Holländer«

»Episode 7 wollte niemand mehr sehen.«

»Lauf, Forrest! Lauf!«


»Haben Sie mal einen Hundert-Dollar-Schein?
Nein, aber einen Heiligenschein.«
FUJI RH
»Macht in Pferdewetten:
Roberta Hoyzer.«
FUJI RH
»Als ich dich in Russland bestellte,
sagte ich doch „ohne Gewehr!"«
Aug 2000
The Thingy
Comedy
Camera
Shotgun Firing
Shotgun Style: Cool

nur ein wachsames Auge haben, sondern auch eine harte Hand.

DAS IST DOCH DIE HÄRTE

Apropos harte Hand. Peter Molyneux wäre nicht Peter Molyneux, wenn das Spiel eine der genreüblichen Benutzeroberflächen hätte. Der Spieledesigner hat schon mit den Mausgesten in *Black & White* bewiesen, dass er auf unkomplizierte Bedienung steht. Und das nicht nur in seiner Lieblingskneipe. Diesmal geht er noch ein Stück weiter. *The Movies* kommt völlig ohne festes Menü aus und soll sich so einfach steuern, dass auch unerfahrene Zocker sofort loslegen können. Pop-up-Menüs blenden sinnvolle Aktionen automatisch ein, die Sie per Mausklick auswählen. Um ein Drehbuch in Auftrag zu geben, genügt es beispielsweise, einen zuständigen Schreiberling zu grapschen und in die Unterkünfte der Autoren zu befördern. Dann noch eines von acht Hauptgenres (Action, Science-Fiction, Thriller, Horror, Komödie, Western, Kriegsfilm, Romantik) oder Genre-Mixes wie Horror-Thriller oder Action-Komödien festgelegt und fertig. Obwohl Ihrer Kreativität beim Drehen des Films kaum Grenzen gesetzt sind (siehe Kasten unten), sollten Sie es nicht übertreiben. Schließlich können Sie Anfang des 20. Jahrhunderts noch keinen Erotikstreifen ins Kino bringen und 1980 gehen Stummfilme echt nicht mehr so gut. So ein Spektakel würde im Handumdrehen die Goldene Himbeere kassieren und gnadenlos floppen wie Küblböcks *Daniel der Zauberer* im vergangenen Sommer. Das können Sie viel besser, oder? Dann beweisen Sie es im Winter 2005 und nehmen sich viel Zeit. Die ersten Erweiterungspacks sind nämlich auch bereits in Planung. Klappe, die erste! MARC BREHME

THE MOVIES

GENRE:	Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER:	Lionhead Studios/Activision
FERTIG ZU:	75 %
ERSCHEINT:	Ende 2005
VERGLEICHBAR:	Die Sims, Theme Park
INTERNET:	www.themoviesgame.com

KOMMENTAR

MARC BREHME

Wäre mir nicht der Fischer zuvorgekommen, würde heute ich in Sat.1 als „Der Bulle von Fürth" ermitteln. Ehrlich, ich wollte schon immer einen Film drehen! Endlich bekomme ich dank Peter Molyneux' *The Movies* die Möglichkeit dazu. Allerdings sprüht das Spielkonzept so sehr vor Innovationen, dass ich fast schon wieder Angst bekomme, ob sich das auch wirklich alles realisieren lässt. Wie war das doch gleich damals mit *Black & White*? Hm. Ich schaue hoffnungsvoll in die Zukunft und bete, dass ich endlich Ruhm und Ansehen bekomme, verdammt!



>>Unauffällig: Ostblockspione.<<

>>Aber du sagtest doch, ich soll den Schalter umlegen.<<



>>Ekelhaft: Schimmel zwischen den Beinen.<<

Dreh dir einen!

Echte Filme kosten viele Millionen Euro. Amateurfilme aber boomen und da denken wir jetzt ausnahmsweise mal nicht (nur) an Erotik-Produktionen. Mit *The Movies* kann demnächst jeder Regisseur spielen und ganz großes Kino machen. Wir zeigen Ihnen den Weg zum Ruhm!

The Movies lässt Ihnen die Wahl. Faule Säcke wählen lediglich Schauspieler, Regisseur, Genre, das Set und fertig ist die Laube. Wem das zu einfach ist und wer wie Edmund Stoiber auf Macht und Einfluss steht, steckt selbst überall seinen Zinken hinein. Hier noch das Drehbuch geändert, da einen anderen Hintergrund in die Barszene und einen Kopf-Flokati auf die Platte des Hauptdarstellers gepackt. Dann sitzen Sie auch schon im Regiestuhl und nehmen durch Schieberegler Einfluss auf den Streifen. So stellen Sie ein, ob ein Handgemenge wie eine Rangelei auf dem Grundschul-Pausenhof aussieht oder eher an van Dammes *Bloodsport* erinnert. Auch Erotikszenen können Sie in der Intensität ändern – vom Kuss auf die Wange bis zum leidenschaftlichen Nahkampf. Ist der Film im Kasten, steht die Nachproduktion an. Fügen Sie vorgefertigte Klänge und Sprache ein oder labern Sie – ein Mikrofon vorausgesetzt – selbst ins Bazillensieb. Genial: „Lionhead arbeitet momentan daran, die Lippenbewegungen der Figuren automatisch an selbst aufgenommene Stimmen anzupassen", verrät Martin Pitzl, Pressesprecher vom deutschen *The Movies*-Vertrieb Activision. Außerdem können Sie die Filmdateien nicht nur mit Freunden tauschen, sondern auch auf offizielle Server hochladen. Die besten Streifen erhalten Preise von einer Jury namhafter Regisseure. Spannend!



»Im Mittelalter gefährlich: Blinde Kuh.«


»Erfolgreiche Pfadfindertagung: drei Pfade gefunden.«



»Macht Frauen endlich nützlich: Hut mit DVB-T-Antenne.«


»Packend: die WM im „Kommunionkerzen die Treppe hochtragen".«

Schnetzeljagd

Mit GAUNTLET SEVEN SORROWS kommt Ende des Jahres ein Spiel für alle Hackepeter und Hackepetras: die Neuauflage des Spielhallenklassikers aus dem Jahre 1985.

Gauntlet ist mal wieder einer der Titel, der deutschsprachigen Menschen vor Augen führt, welch bescheuerte Namen Spiele eigentlich haben, wenn man drüber nachdenkt: Denn *Gauntlet* heißt übersetzt „Spießrutenlauf". Oder gar „Panzerhandschuh". Wir finden das extrem gruselig. Doch blöder Titel hin oder her, hinter *Seven Sorrows* steckt – und das macht es interessant – die Neuauflage des Ur-*Gauntlet*. Wer das noch kennt, outet sich als alter Sack, schließlich handelt es sich um einen Automatenhit von 1985, der auch auf allen gängigen Heimcomputern erschien. Bereits damals ging es darum, sich mit einem Helden durch eine Fantasy-Welt und gewaltige Gegnerhorden zu schnetzeln, sich mit Fallen herumzuärgern und alles einzusacken, was an Gold und nützlichen Gegenständen herumliegt. Das simple, aber süchtig machende Spielprinzip fand sich viele Jahre später in ähnlicher Form in *Diablo* wieder.

SECHSERPACK

Auch beim neuen *Gauntlet* wählen Sie zu Beginn einen Charakter. Der wird im Lauf der Zeit durch neue Waffen, Rüstungen und Angriffskombos stärker – wie bei einem Rollenspiel. Neben Elf, Krieger, Walküre, Zauberer gibt es diesmal den Barden und den Lanzenträger. Jede Klasse hat spezielle Fertigkeiten: Der Krieger haut mit Nahkampfwaffen um sich, der Elf hat Pfeil und Bogen, der Magier kennt mächtige Zaubersprüche und die Walküre ruft etwa bei ihrem Spezialangriff „Vogelschar" einen Schwarm von Raben, die auf den Feinden herumhacken. In *Seven Sorrows* folgen Sie einer simplen Story. Ihr Recke war zuletzt 200 Jahre eingekerkert – nach der gelungenen Flucht gibt es nur eins: Rache! Also ziehen Sie los, um dem verantwortlichen Bösewicht samt seiner Bande über den Jordan zu helfen. Der Clou ist – und andernfalls wäre *Gauntlet* nicht *Gauntlet* –, dass Sie das Spiel mit bis zu drei Freunden zocken können. Im Netzwerk, übers Internet oder an einem Single-Rechner. Dabei prügeln sich die Helden nicht nur plump durch die Gegend, sondern setzen auch ausschließlich in der Gruppe mögliche Kombi-Attacken ein. So können etwa zwei Charaktere zwischen sich eine Feuerwand bilden und alles wegbrutzeln, was über den Monitor fleucht. Wir jedenfalls sind sehr auf *Panzerhandschuh* gespannt! HARALD FRÄN-

GAUNTLET

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Midway San Diego
FERTIG ZU:	75%
ERSCHEINT:	Winter 2005
VERGLEICHBAR:	Diablo 2
INTERNET:	www.midway.com

KOMMENTAR


HARALD FRÄNKEL

Dass *Daikatana*-Macher John Romero bei *Gauntlet* seine Finger als Entwicklungsleiter im Spiel hat, macht mir Angst. Zum Glück bin ich so hart, dass ich selbst bei der Ernennung von Frau Merkel zur Bundeskanzlerkandidatin nur ganz wenig geweint habe. Ernsthaft: Ich glaube, das wird! Noch ist die Kamera wie bei einem schlechten Pornofilm nicht immer dort, wo man sie haben will und die Bewegungen wirken etwas steif. Aber das kann sich noch ändern. Wichtig ist, dass es bei Kämpfen viele Schlagvarianten und damit taktische Tiefe gibt. Denn wildes Geklicke allein macht heutzutage nicht mehr glücklich.

- Vom *Age of Empires*-Miterfinder
- *Diablo*-Spielprinzip, 3D-Grafik
- Spielt in der Antike
- 8 Charakterklassen
- 25 Kombinationen für den Spielercharakter

»Schwieriges Spiel: Doppelkopf.«

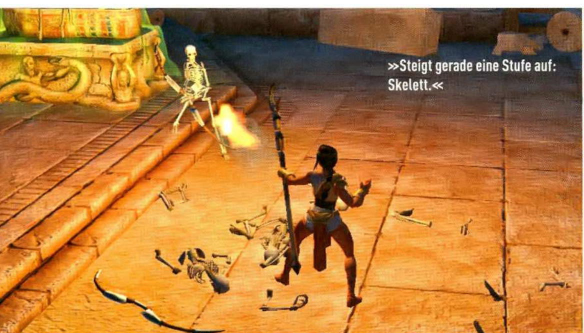
Schnapp sie dir alle!

Um unserem Bildungsauftrag nachzukommen: Titanen sind keine männlichen Wesen mit Brüsten. Es sind mächtige Götter, denen Sie in TITAN QUEST Einhalt gebieten sollen.

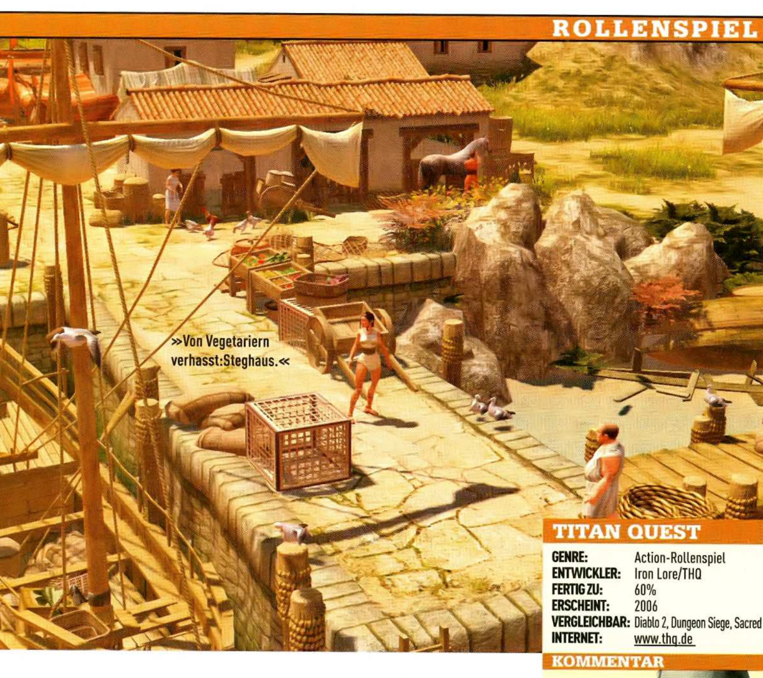
Prügeln Sie sich in *Diablo 2* noch immer gern durch das Battle.net? Jagen Sie in *Sacred* immer noch dem bösen Shaddar hinterher? Mit anderen Worten: Stehen Sie auf Haudrauf-Rollenspiele, in denen Sie stundenlang Monster erschlagen und mehr Zeit im Inventar verbringen als eine Frau im Bad? Dann sind Sie hier richtig. Mit *Titan Quest* entsteht nämlich genau so ein Spiel. Diesmal verschlägt es Sie als Held oder Heldin ins antike Griechenland und Ägypten. Ein Pluspunkt auf der Spielspaßskala, denn Entwickler-Chef Brian Sullivan kennt sich mit historischen Szenarien aus. Das bewies er bereits als Co-Autor des Strategie-Meilensteins *Age of Empires*.

HART WIE TITANSTAHL

Auf der E3 hatten wir die Möglichkeit, einen ersten Blick auf sein kommendes Abenteuerspiel zu werfen. Am Stand von THQ präsentierte uns Produzent Jeff Goodsill, was es mit *Titan Quest* auf sich hat. Sie wählen aus acht Oberklassen einen Helden und legen los. Der Schwerpunkt des Spiels liegt wohl auf Kämpfen en masse. Hintergrund: Titanen terrorisieren die Menschheit und Sie sollen die Unholde durch alte Zauber wieder in ihre Gefängnisse bannen.


»Steigt gerade eine Stufe auf: Skelett.«


»Nie wieder Urlaub in Griechenland!«



TITAN QUEST

GENRE:	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER:	Iron Lore/THQ
FERTIG ZU:	60%
ERSCHEINT:	2006
VERGLEICHBAR:	Diablo 2, Dungeon Siege, Sacred
INTERNET:	www.thq.de

Alles dreht sich darum, möglichst unbeschadet Gegnerhorden über den Jordan zu schicken. Die dadurch erworbenen Erfahrungspunkte verteilen Sie auf Ihre Fertigkeiten. So sieht ein aufgemotzter Zauber nicht nur fein aus, sondern führt auch zu durchschlagenden Erfolgen, wie uns Goodsill ein ums andere Mal beweist. Um mit einem Zyklopen zu kämpfen, lässt er den Helden gar zum Riesen wachsen: grandios! Und tote Ungeheuer bringen weitere Vorteile: Sie hinterlassen Waffen, Rüstung und Schätze. „*Titan Quest* verfügt über 1.000 einzigartige Gegenstände", bestätigt Jeff Goodsill.

BRENNEND ERWARTET

Das Spiel lebt von seiner feinen 3D-Welt, den vielen Details. Gras, das sich sanft im Wind wiegt. Farmer, die ein Feld pflügen. Oder Mumien, die in Brand gesteckt Echtzeitschatten werfen. Da möchte man am liebsten selbst sofort die Pyramiden ausräuchern oder die hängenden Gärten von Babylon von Unkraut befreien. Sie bekommen an diversen geschichtlich vorbelasteten Orten Gelegenheit, sich zu beweisen. Durch zufällig generierte Levelabschnitte soll das sogar mehrmals Spaß bereiten. Momentan tüftelt Iron Lore am Kooperativ-Modus. Na dann mal los!

JOACHIM HESSE

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE

Obwohl ich mich inzwischen über jedes Spiel ohne Orks freue (Stichwort: *World of Warcraft*-Sucht meines Chefredakteurs): Ganz kann ich mich der *Titan Quest*-Euphorie im Internet nicht anschließen. Das Spiel sieht ohne Frage toll aus – besser als die uns zur Verfügung gestellten Bilder – aber es fehlen knackige Missionen und Aufträge. Bisher sahen wir zumindest nur einen der Entwickler, wie er sich sinnlos durch Monsterhorden metzelte: Da verfallen nur Rollenspiel-Jungfrauen in spontane Hosianna-Rufe. Aber kommt Zeit, kommt Spiel: *Sacred* sah zu Beginn ja auch aus wie ein Sack voll Flöhe.



- Von den Machern von *Warhammer 40.000: Dawn of War*
- Komplett zerstörbare Levels dank *Havok*-Physik
- Kein Basisbau
- Eigene *Essence*-Grafik-Engine
- Mehrspieler-Modus für bis zu acht Personen

»Fußball-WM 2006: Endspiel mit vielen Fouls.«

Bomb Voyage, Monsieur!

Wer fetzt sich da in der Normandie? Ja, die Schlachten zwischen Amis und Deutschen im Zweiten Weltkrieg sind immer wieder ein beliebtes Spielethema, auch für COMPANY OF HEROES. Langeweile kommt trotzdem nicht auf.

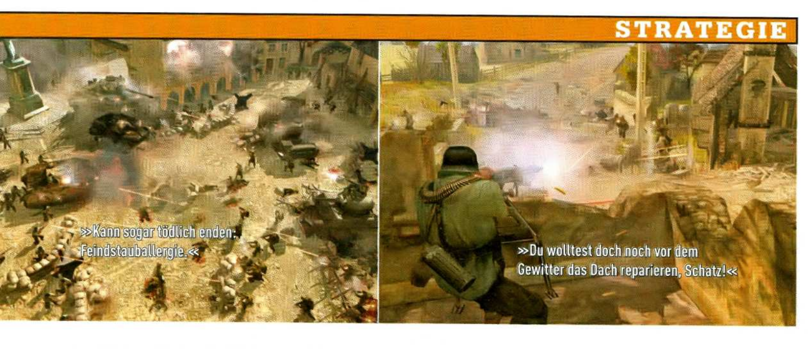
Ein sonniger Tag in der Normandie, irgendwo im Norden Frankreichs, während der Wirren des Zweiten Weltkriegs. Ein zwölfköpfiger Trupp der amerikanischen Able-Kompanie trabt leicht gebückt auf einen dörflichen Marktplatz zu. Alles ist ruhig, doch Sie sind der Truppführer und trauen dem Braten nicht. Zu Recht. Ein verräterisches Glitzern in der Sonne. Helme. Wenige Sekunden später bricht die Hölle los. Hinterhalt! Ein Maschinengewehr knattert los. Stationiert in einem Fenster gegenüber. War das mal eine Schule? Ihre Jungs springen selbstständig in den nächsten Graben und erwidern das Feuer. Mist, die Deutschen haben Panzer. Granateneinschläge. Ein ohrenbetäubender Knall, Staub, die komplette Außenmauer einer Kneipe, knapp 20 virtuelle Meter entfernt, zerbröselt in tausend Einzelteile. Als sich die Dunstwolke senkt, entdecken Sie die blitzenden Rohre von mindestens fünf Kettenfahrzeugen. Das zerstörte Gebäude wankt, wiegt hin und her, als wolle es zum Abschied noch einmal winken und kracht dann komplett zusammen. Chaos. Aber die Panzer haben sich selbst den Weg abgeschnitten, das bringt ein paar Minuten Zeit. Sie geben Ihren Ingenieuren den Befehl, Sprengladungen in die Fenster der Schule zu werfen. Die Maschinengewehre müssen verstummen. Es klappt, 20 Sekunden später ist das Gebäude Geschichte, Schreie, noch mehr Staub. Die schlechte Sicht nutzen Sie, um Ihre Jungs vorwärts robben zu lassen. Mann, diesmal wird es wirklich eng!

SCHON WIEDER ZWEITER WELTKRIEG?

„Vergiss alles, was du bisher an Strategiespielen mit Zweiter-Weltkrieg-Thematik kennst, *Company of Heroes* ist anders, schöner, hat mehr Action, du bist dichter dran an deinen Leuten." Der Verfasser dieser Zeilen weiß nicht, wie oft der arme Jay Wilson, Chef-Designer von Relic Entertainment (*Homeworld*, *Warhammer 40.000: Dawn of War*), diesen Satz auf der E3-Messe Journalisten entgegenschleuderte. Einige von uns Schreiberlingen waren aufgrund der inzwischen arg überstrapazierten Spielthematik wohl nicht zu unrecht skeptisch. Nach der Präsentation sind zumindest wir geneigt, Herrn Wilson Glauben zu schenken. *Company of Heroes* ist wirklich anders als *Panzers*, *Soldiers* und Co. Vor allem: Das Teil könnte tatsächlich fett werden.

ATTACKE IST PROGRAMMIERT

Es geht darum, als Truppführer einer überschaubar kleinen Einheit vor und hinter den



feindlichen Linien für Wirbel zu sorgen und vordefinierte Ziele zu erobern. Gelingt das, gibt es Punkte, für die Sie Nachschub ordern, denn Basen bauen Sie hier nicht auf. Sie folgen der Chronologie des Zweiten Weltkriegs aus Sicht der Amerikaner, entdecken also halb Westeuropa. Was ist daran so besonders? Zunächst mal die Optik. Relics eigene 3D-Grafik-Engine ist frei zoom- und drehbar und zaubert Schatten-, Nebel- sowie Lichteffekte auf den Monitor, wie man sie bisher nur von Ego-Shootern kannte. Vor allem die Animationen und der Detailgrad der Charaktere und Modelle beeindrucken. Neu ist auch, dass *Company of Heroes* auf *Havok*-Physik setzt. Alles – wirklich alles – in den Levels ist zerstörbar. Schlachtfelder und Gebäude ähneln schon nach ein paar Gefechtsminuten Schweizer Käse. Häuser stürzen statisch korrekt ein, durch Löcher in Hauswänden kann man wirklich ballern.

GANZ SCHÖN CLEVER

Die nächste Besonderheit: die künstliche Intelligenz der virtuellen Soldaten. Die Jungs suchen selbstständig Deckung, greifen an oder ziehen sich zurück, ohne dass Sie Befehle geben müssen. Das können Sie per einfachem Tastendruck natürlich dennoch tun. Während unserer E3-Präsentation verschanzten sich drei Knilche des eigenen Trupps hinter einem Klavier, das offensichtlich aus einem zerstörten Haus stammte. Blöd nur, dass die Gegner das Klimperteil mit wenigen Schüssen in seine Einzelteile zerlegten und sowohl der Deckung als auch den armen Soldaten das letzte Geleit gaben. Tja, Veteranen wäre ein solcher Fehler wohl nicht passiert. Gut, dass Ihre Soldaten im Spielverlauf an Erfahrung gewinnen. Hört sich alles prima an? Stimmt, zumal auch ein Matchmaking-Server für heiße Internetduelle geplant ist. „Vielleicht kommt sogar ein kooperativer Mehrspieler-Modus." Gerne doch, gute Arbeit, Mister Wilson!

CHRISTIAN BIGGE



COMPANY OF HEROES

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Relic Entertainment/TH
FERTIG ZU:	45 %
ERSCHEINT:	Frühjahr 2006
VERGLEICHBAR:	Soldiers of WW 2, Panzers
INTERNET:	companyofheroesgame.com

KOMMENTAR

CHRISTIAN BIGGE



Die Auszeichnung für die meisten Bombenkrater pro Polygonquadrant hat sich *Company of Heroes* auf der E3 locker gesichert. Ehrlich, was hier an Kugeln und Granaten durch die Gegend zischt, übertrifft selbst das Innenstadtgewusel an den verkaufsoffenen Samstagen vor Weihnachten. Fehlendes Basisgeplänkel und die Notwendigkeit, durch die Einnahme von strategisch wichtigen Arealen Spielpunkte zu kassieren, um Nachschub zu erhalten, sorgen für adrenalinförderndes Tempo während der Missionen. Schon wieder Zweiter Weltkrieg, schon wieder Normandie? So gern!

- Neue Engine inklusive Havok-Physik
- Historisches Szenario von circa 1500 bis 1850
- 8 spielbare Nationen
- Erfahrungspunkte ermöglichen Upgrades der Heimatstadt.
- Kampagne mit 24 Missionen

»Schnell, King Kong braucht sein Klopapier.«

Voll den Plan wagen

Kanonen qualmen, Gebäude kollabieren und die Indianer sind mal wieder auf dem Kriegspfad: Bei AGE OF EMPIRES 3 reißen Sie sich Amerika unter den Echtzeit-Strategie-Nagel.

In Kontaktanzeigen ist jeder gut aussehend. Die meisten 3D-Shooter sind es inzwischen auch. Und neuerdings hat selbst so manches Strategiespiel viel Geld beim Schönheitschirurgen gelassen. Die neue Grafik-Engine von *Age of Empires 3* würden wir jedenfalls nicht von der Bettkante schubsen. Fein ausgeleuchtete Landschaften, majestätisch auf Wogen wiegende Schiffe, durch Kanonenbeschuss umkippende Bäume oder weggesprengte Soldaten machen die Spielwelt glaubwürdig. Die Havok-Physiksimulation hat dabei auch ihren Programmcode im Spiel.

GUTER INDIANER

Die vier neuen Zeitalter handeln jetzt die Kolonisation Amerikas ab, vom 16. Jahrhundert bis kurz vor Ausbruch des US-Bürgerkriegs Mitte des 19. Jahrhunderts. Acht Nationen stehen zur Wahl, allesamt mit exklusiven Einheiten und strategischen Besonderheiten gesegnet. Aber – Uh1 Oh! – wie war das gleich mit dem Thema „Ureinwohner", welche von den netten Onkels aus Europa ja nicht überragend freundlich behandelt wurden? Ensemble Studios setzt auf Völkerverständigung. Wer die Indianer ärgert, schadet sich nur selbst. Denn durch geschickte Bündnispolitik können Sie mit den Federgeschmückten ein Friedenspfeifchen rauchen. Hat man durch gutnachbarschaftlichen Handel einen Stamm auf seine Seite gezogen, sind Aktualisierungen zugänglich und Indianer-Einheiten lassen sich in Auftrag geben. Die sind von Ihnen voll kontrollierbar, belasten aber das eigene Bevölkerungslimit nicht – und wirken einfach cool. Da kommt Freude auf, wenn man gegnerische Stellungen zum Beispiel mit einem Verband berittener Comanchen-Krieger stürmt.

REIH UND GLIED

Die ganze Schlachtensteuerung soll generell taktischer ausfallen als beim Vorgänger. In *Age of Empires 2* marschierten die mittelalterlichen Truppen zwar in verschiedenen Formationen auf. Sobald der Kampf begann, lösten die sich jedoch in ähnlich wirres Chaos auf wie PC-ACTION-Redakteure angesichts eines Freibierausschanks. Beim neuen Spiel gibt es Schadensboni für Angriffe von den Seiten oder von hinten, entsprechend sorgfältig dirigiert man seine Truppen herum und wählt mit dem Mausrädchen deren Ausrichtung. Außerdem ste-



»So fing alles an: die Beach Boys.«

»Ach du Scheiße! Friedman, Wecker und Daum haben eine WG gegründet.«

INTERVIEW „KEIN MANGEL AN NEUEN IDEEN"

»27, gut aussehend, athletisch, Waschbrettbauch, sucht ...«

PC ACTION Eure neue Engine ist ja nicht von schlechten Eltern. Wie kam es zum Ausbruch des grafischen Wohlstands?

BRUCE SHELLEY: Wir hatten intern ein anderes neues Projekt abgebrochen, bei dem absolute High-End-Grafik ein wichtiger Faktor war. Als es eingestellt wurde, waren die für die Grafik zuständigen Top-Leute verfügbar. Da sagten wir uns ‚Wie wäre es, wenn wir sie an *Age of Empires 3* setzen würden?' Wir dachten uns, dass es einen Versuch wert wäre, es zum bestaussehendsten PC-Spiel zu machen. Das hat aber überhaupt nichts von anderen Aspekten weggenommen, denn der Rest des Teams war schon da; wir haben lediglich weiteres Grafik-Personal dazu gepackt.

PC ACTION Warum sollte uns das Thema „Formationen" ernsthaft erregen?

BRUCE SHELLEY: Formationen sind jetzt während des Kampfs wirklich von Bedeutung: Deine Infanterie mag mit der einen Aufstellung massakriert werden, aber in derselben Situation mit einer anderen Taktik siegreich sein. Früher konntest du deine Armeen blind in die Schlacht werfen, dann etwas anderes machen und später nachsehen, wie es ausgegangen ist. Jetzt macht es einen großen Unterschied, ob du deine Truppen im Kampf gut führst.

PC ACTION Und wie war das gleich wieder mit dieser Rollenspiel-Komponente der Heimatstadt?

BRUCE SHELLEY: Für deine Aktionen im Spiel – Feinde besiegen, neue Einheiten produzieren, Handelsstationen bauen – bekommst du Erfahrungspunkte. Sobald du genug davon hast, steigt deine Heimatstadt einen Level auf, wodurch es Zugang zu neuen Upgrades, Einheiten oder Fähigkeiten gibt.

PC ACTION Wo nimmt man nach dem zigsten Strategiespiel noch neue Ideen her?

BRUCE SHELLEY: Wir hören auf die Marktforschung und haben Fokusgruppen, neulich waren wir deswegen sogar in Deutschland. Wir fragen die Spieler, worauf sie Wert legen und entnehmen den Fan-Sites viele Informationen. Aber wir sind natürlich auch selber Spieler, die ihre eigenen Vorstellungen haben, was man besser machen könnte. Es gibt keinen Mangel an neuen Ideen – das Problem ist eher, alle umzusetzen und auszubalancieren.

hen mehrere Kampfformationen zur Wahl. Feuert Ihr Trupp Musketenschützen gleichzeitig koordinierte Salven ab, winkt etwa so ein fetter Bonus. Dabei müssen aber alle in eine Richtung ballern; greift der Feind plötzlich aus verschiedenen Richtungen an, ist ein Formationswechsel entsprechend ratsam. Irgendwie hat sich auch eine Rollenspiel-Komponente in die neue Welt geschmuggelt, denn Ihre strategischen Taten bringen Erfahrungspunkte ein. Sind davon genug beisammen, wird die Hauptstadt des lieben Vaterlands um einen Level befördert. Dadurch haben Sie die Wahl zwischen mehreren Forschungsfortschritten oder Einheitentypen. Der Ausbau der Heimatstadt ist eine langfristige Angelegenheit, die auch über den Spielschluss hinweg andauert: Wer eine Partie mit Level 10 beendet, fängt bei der nächsten also mit derselben Level-10-Stadt an.

NACHSCHUB AUS DER ALTEN HEIMAT

Der Aufbau frischer Siedlungen in Amerika verläuft dagegen ganz ohne Level-Kram nach alter *Age*-Sitte. Allseits begehrte Rohstoffe sind Nahrung, Holz und Gold. Minen versiegen rasch, deshalb ist der Bau von Kleingeld generierenden Einrichtungen wie Plantagen oder Handelsposten wichtig. In regelmäßigen Abständen schickt die alte Heimat eine Schiffsladung Nachschub rüber, Sie wählen aus, ob es sich dabei zum Beispiel um arbeitswillige Siedler oder gut bewaffnete Soldaten handelt. Nur Unabhängigkeitserklärungen verkneifen Sie sich in *Age of Empires 3*, eine Loslösung von der alten Heimat ist nicht vorgesehen. Bei Ensemble Studios schließt man nicht aus, diesen spannenden Aspekt zu einem späteren Zeitpunkt mit einem Erweiterungs-Pack nachzuholen.

HEINRICH LENHARDT

AGE OF EMPIRES 3

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Ensemble Studios/Microsoft
FERTIG ZU:	75%
ERSCHEINT:	4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Age of Mythology, Age of Empires 2
INTERNET:	www.ensemblestudios.com

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT



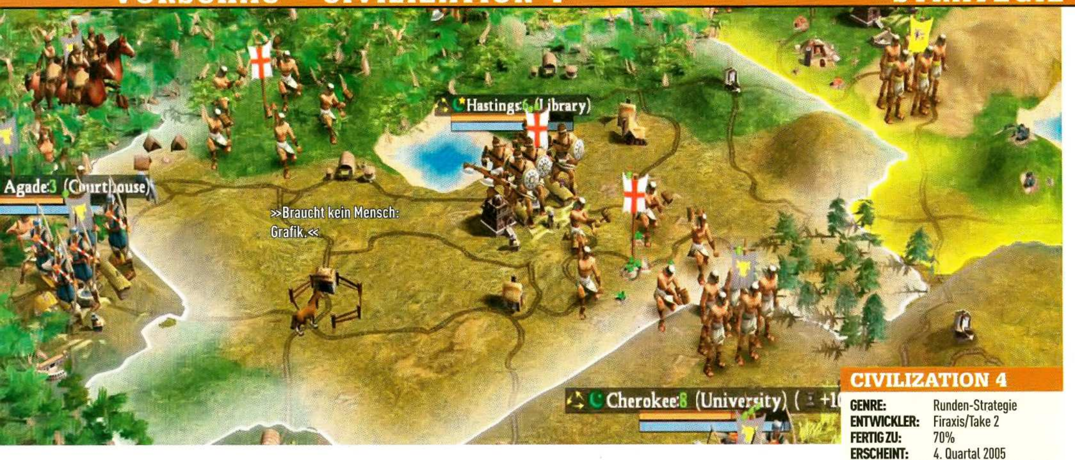
Andere historische Strategiespiele haben sich schon ins Kanonenrohr- und Pulverdampf-Zeitalter vorgewagt. Aber die *Empire Earth*s dieser Welt backen doch recht kleine, hässliche Brötchen, wenn man sie mit der grafischen Opulenz von *Age of Empires 3* vergleicht. Außerdem genießt Ensemble Studios bei mir einen spielerischen Vertrauensbonus: In essenziellen Kategorien wie Bedienung und Balance haben die eroberungswütigen Texaner einiges auf dem Kasten. Das Heimatstadt-Konzept und aufgewertete Formationen könnten zum Tüpfelchen auf dem „I" werden. Wie soll man außerdem dem Wild-West-Charme mit Indianer-Sondereinheiten und grasenden Büffelherden widerstehen? Da grab ich doch vorfreudig das Kriegsbeil aus.



»Endlich: Zahl der Arbeitslosen erfolgreich gesenkt.«



»Der Albtraum jedes Chronographen: Uhr-Einwohner.«



»Braucht kein Mensch: Grafik.«

CIVILIZATION 4

GENRE:	Runden-Strategie
ENTWICKLER:	Firaxis/Take 2
FERTIG ZU:	70%
ERSCHEINT:	4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Civilization 3, Age of Wonders 2
INTERNET:	www.civ4.com

Gebot der Runde

Bewährte Suchtmittel-Formeln sollte man ganz moderat verfeinern. CIVILIZATION 4 verhilft der Runden-Strategie zum Comeback. Welteroberung, alte Schule!

Als wäre man im Alltag nicht schon gestresst genug, breitet sich auch bei Spiel, Spaß und Freizeit immer mehr Hektik aus. Nehmen wir mal Echtzeit-Strategie, ein reich mit neuen Titeln bedachtes PC-Genre: ständig wuselt und marodiert etwas, gehetztes Reagieren verdrängt bedächtige Planung. Aber noch gibt es ein Biotop für Freunde kultivierter Runden-Strategie: *Civilization 4* soll erneut für aufblühende Zivilisationen, Weltwunder-Neubauten und Spieler-Vollbeschäftigung sorgen – und stetig droht der alte „...Nur noch ein Ründchen"-Suchteffekt. Unspektakulär, aber zweckmäßig wagt sich die Serie in die wundersamen Gefilde der 3D-Grafik. Prallen zwei Kampfeinheiten aufeinander, zeigt eine hübsche kleine Animation den Ausgang des Getümmels. Die Spielwelt ist übersichtlicher denn je, Sie können so weit rauszoomen, bis der ganze rotierende Globus zu sehen ist. Labels verdeutlichen die Position von Städten, außerdem sind gebaute Weltwunder jetzt auch auf der Karte zu sehen.

DAS OPIUM DES VOLKES

Wegen Glaubensfragen hat man sich in der Menschheitsgeschichte immer wieder gern die Köpfe eingeschlagen. Höchste Zeit also, dass Religionen auch in *Civilization 4* eine tragende Rolle spielen. Jede der sieben Glaubensrichtungen bringt andere Boni für das Wachstum Ihrer Zivilisation mit sich. Durch Entsendung von Missionaren können Sie dann versuchen, Ihre Staatsreligion in andere Nationen zu exportieren, um dadurch diplomatische Vorteile zu erlangen. Die meisten Zivilisationen haben jetzt die Wahl zwischen zwei Anführern, von denen jeder einen anderen Spielstil fördert. Insgesamt 26 Staatsoberhäupter – von Mao über Laotse bis Washington – sind geplant, anhand detaillierter Mimik kann man die Stimmungslage bei Verhandlungen ablesen.

LASS DEN MÜLL LIEGEN

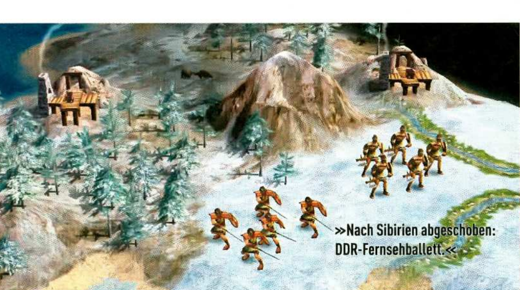
Eine leichtere Bedienung macht *Civilization 4* für Einsteiger attraktiver und eliminiert lästige Routineaufgaben wie die Beseitigung von Umweltverschmutzung oder Aufständen. Bei Einheiten-Beförderungen durch Kampferfahrung haben Sie jetzt die Wahl zwischen verschiedenen Aktualisierungen. Auch die Forschung ist weniger linear, der Technologie-Baum enthält neue Alternativrouten. Außerdem soll dem Mehrspieler-Bereich mehr Aufmerksamkeit vergönnt sein, die Designer konzentrieren sich dabei auf Team-Spielmodi.

HEINRICH LENHARDT

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT

Ironie des Schicksals: Meine *Civilization 4*-Vorführung während der E3-Messe fand in einem Kabuff statt, das von irgendeiner lärmenden Nebenraum-Windigkeit hoffnungslos zugedröhnt wurde. Dieser Umstand sorgte für viele „Hä?!" – und einen Moment der Erkenntnis: Mit seiner introvertierten Runden-Strategie-Bodenständigkeit ist *Civ 4* so altmodisch gemütlich, dass es schon wieder originell und cool ist. Die neue 3D-Grafik bewahrt Würde und naiven Stil. Der schwelgende Genießer freut sich auf entspannte und leicht zugängliche Kost.


»Nach Sibirien abgeschoben: DDR-Fernsehballett.«



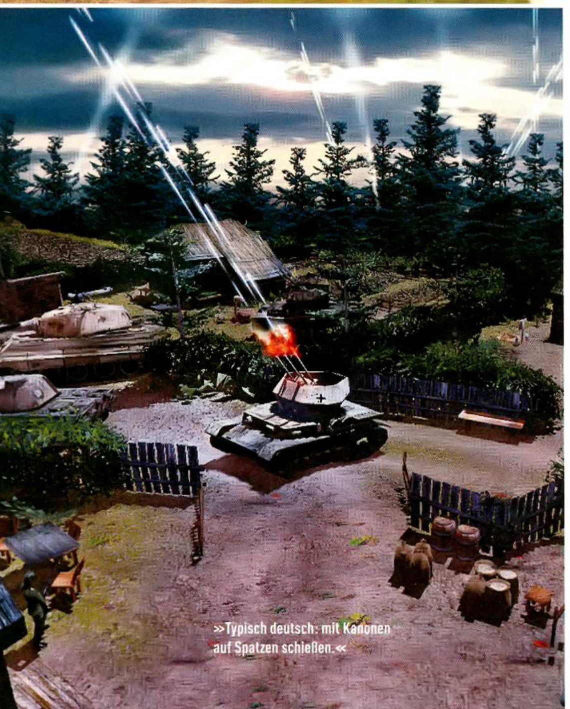
»Gibt's auch für Männer: Reiterhosen.«

- Offenes Kriegsende
- 3 Großmächte
- Viele neuartige Prototypen und Superwaffen
- Dynamisches Licht
- Tag- und Nacht-Missionen
- Ego-Perspektive möglich

AUF DVD
VIDEO

»Drastischer Stellenabbau: Pilot wurde gefeuert.«

Komm von oben!



»Typisch deutsch: mit Kanonen auf Spatzen schießen.«

Die Strategie-Helden von CDV wollen mit WAR FRONT: TURNING POINT eine neue Genre-Ära einläuten.

Letzter E3-Tag. Fast geschafft. Als Abschlusstermin winkt ein Besuch am CDV-Stand in der Kentia-Hall. Mit beachtlich geschwollenen Füßen spurten wir durch die Ausstellerreihen, bis wir endlich das abgeschlossene Areal der *D-Day*-Macher erreichen. Drinnen empfängt uns CDVs Marketing- und Pressechef Eric Standop, bietet uns Drinks und sogar eine lederne Sitzgelegenheit an – eine seltene Ausnahme im stressigen Messealltag. In der kommenden halben Stunde wird uns bewusst, dass es kaum einen würdigeren Abschluss für die Megamesse geben kann als diese Präsentation. Na, gespannt?

GUT AUFGELEGT

Nach einem kurzen Plausch mit den Anwesenden kehrt Produzent Elmar Grunenberg von der Rauchpause zurück und positioniert sich grinsend vor dem Präsentationsrechner. Zuerst kommen wir in den Genuss der neuen Versionen von *Blitzkrieg 2* und *Codename: Panzers – Phase 2*. Mehr dazu demnächst in Ihrem Lieblingsheft. Dann wurde es richtig spannend und Herr Grunenberg startete CDVs Neuverpflichtung *War Front: Turning Point*. Wir gehören zu den ersten Pressevertretern, die eine spielbare Version zu Gesicht bekommen. Was für ein Glück!

SPIEGLEIN, SPIEGLEIN ...

Bereits nach wenigen Sekunden klappt uns das Messer in der Hose auf. Die Detailvielfalt und die enorme Grafikqualität übertreffen alle Erwartungen. Dynamisches Licht und fein gezeichnete Landschaften verpassen *War Front* eine warme, ja fast schon idylli-

»Unsinnig: Kampf gegen Busch.«

»Er wollte die Kirche einfach nicht im Dorf lassen ...«

»Jetzt bei allen US-Panzern serienmäßig: der rote Knopf.«

sche Optik. Jedes Gebäude sieht anders und bewohnt aus. Steril ist bei *War Front* gar nichts. Laut Grunenberg spielen rund ein Viertel der Missionen bei Nacht. Und gerade dann wirkt der Titel am plastischsten. Sich im Wind wiegende Laternen beleuchten kleine Gässchen, die gesamte Siedlung versinkt in schummrigen Licht. Dann pfeift eine Leuchtrakete in den Himmel und gleißende Blitze vernichten die romantische Stimmung. Bauwerke spiegeln das Licht physikalisch korrekt wider und legen authentische Schatten über die Landschaft. „Gerade in den Nachtmissionen haut mich die Optik immer wieder vom Hocker", triumphiert Grunenberg. Wir können dem Mann nur Recht geben.

FÜHRERLOS

Aber nicht nur in grafischer Hinsicht schielt Digital Reality nach dem Genrethron, denn *War Front* hat noch ganz andere Überraschungen auf Lager. So pfiff man für die Hintergrundgeschichte bewusst auf historische Fakten und schrieb den Verlauf des Zweiten Weltkriegs neu. Bereits im zweiten Level gibt Adolf bei einem Attentat den Löffel ab, die Nazis sind abgemeldet. Für das eingekeilte Deutsche Reich besteht kaum Hoffnung, gegen die alliierten und russischen Kampfverbände zu bestehen. Wer in der schwierigen deutschen Kampagne geschickt agiert, schlägt die gegnerischen Truppen zurück und steht mit seiner Armee bald selbst vor New York. „Bei *War Front* stellt der Spieler den Kriegsverlauf völlig auf den Kopf!", erklärt Grunenberg.

UND ACTION, BITTE!

Laut Entwickler erwartet uns mit *War Front* kein Taktik-Schwergewicht wie etwa *Codename: Panzers*, sondern ein lupenreines Echtzeit-Strategie-Vergnügen mit Rohstoffmanagement und Basisbau. Das hört sich schwer nach *C&C* an! „Das stimmt. Mit *C&C Generäle* kann man *War Front* zurzeit wohl am ehesten vergleichen", gibt Eric Standop zu. Dafür muss man sich wirklich nicht schämen, schließlich ist *C&C Generäle* eines der meistverkauften Strategie-Spiele überhaupt. Um den Titel deutlich von der Konkurrenz abzugrenzen, sorgen CDV mit neuen Ideen für frischen Wind auf dem virtuellen Schlachtfeld. So können Sie sich beispielsweise per Tastendruck in einem besetzten Bunker einnisten und die Feinde mit der Artillerie aus der Ego-Perspektive wegknacken. Panzerverbände kontrollieren Sie mit der Verfolgerkamera. Gepaart mit der herrlichen Optik fühlt sich *War Front* in den beschriebenen Szenen eher wie ein Taktik-Shooter an. Für noch mehr Adrenalinschübe sorgen die vielen Superwaffen und Prototypen. Die Amis verbreiten mit der Erdbebenbombe Angst und Schrecken, während die Deutschen mit Geheimwaffen wie dem Riesenpanzer Maus und der V5 eine Schneise der Verwüstung durch die malerischen Landschaften ziehen. Der helle Wahnsinn! RALPH WOLLNER

WAR FRONT

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Digital Reality/CDV
FERTIG ZU:	75 %
ERSCHEINT:	2. Quartal 2006
VERGLEICHBAR:	Codename: Panzers
INTERNET:	www.war-front.de

KOMMENTAR



RALPH WOLLNER

Wirklich, CDV hat mir das Ende der E3 noch mal ordentlich versüßt. Ich bin vielleicht nicht der Strategie-König, aber mit einem solchen Titel kann ich mich durchaus anfreunden. Witziger Zufall: Kaum hat Herr Grunenberg das letzte Wort gesprochen, hallt der Zapfenstreich aus sämtlichen Boxen der Messe. Wie passend! Ich bin in der Tat gespannt, ob die Jungs das hohe grafische Niveau halten können. Die vielen Kleinigkeiten wie etwa Krater, die wirkliche Hindernisse und nicht nur eine Texturtapete darstellen, machen *War Front* sehr lebendig. Auf den Screenshots sieht das Werk ja schon prächtig aus, bewegt macht das Spiel aber noch eine Menge mehr her. Glauben Sie mir! Ich habe es mit eigenen Augen gesehen.



- Alle Teams, alle Spieler der NHL
- 21 Nationalmannschaften, WM-Modus
- Aufgrund des Streiks keine Kaderveränderungen
- Erweiterter Spieler-Editor an Bord
- Mehr Torszenen und Schussvarianten

AUF DVD
VIDEO

»Hat es im Leben relativ schwer: Albert Einbein.«

Gib dir einen Puck!

EA Kanada hat Korrespondent Lenhardt kalt gemacht. Halt, nicht zu früh freuen. Der durfte vor Ort NHL 06 anspielen und quasselt quicklebendig von Eishockey-Action mit mehr Spielspaß-Offensive.

Im bösen, bitteren, wirklichen Leben war die NHL zuletzt ein Totalausfall. Über ein Jahr dauert der Arbeitskampf zwischen Team-Eignern und Spielergewerkschaft schon an. Im Eishockey-Mutterland herrscht kollektive Depression. In ganz Kanada? Nein, bei EA Sports, vor den Toren Vancouvers, arbeitet man unverdrossen und guter Dinge an der nächsten PC-Saison. Und das mit neuem Angriffsschwung, denn verkomplizierte Steuerung und Dauergechecke à la *NHL 2005* versinken in einer Gletscherspalte: „In früheren Jahren konntest du auch ohne große Eishockey-Kenntnisse Spaß haben – und diesen Spielstil bringen wir für *NHL 06* zurück", verspricht Produzent Dave Littman.

ZUM ANGRIFF GEBLASEN

Das Unternehmen „Ich will Spaß" fängt bei der künstlichen Intelligenz an: Abwehrrecken konzentrieren sich auf Checks und Deckungsarbeit in unmittelbarer Tornähe, lassen den Angreifern aber Zeit und Luft für den Spielaufbau entlang der Flügel. Die Torhüter produzieren mehr Abpraller, liegen nach einer spektakulären Parade häufig mal wehrlos auf dem Eis und lassen sich besser verladen. Beim Alleingang den Puck ein wenig hin- und herschieben, bis der Keeper anbeißt und sich für eine Ecke entscheidet – dann die Scheibe cool in die Öffnung schlenzen. Diese Täuschungsmanöver führen Sie mit links aus, denn der rechte Gamepad-Steuerknüppel dient jetzt einzig der Ausführung von fünf neuen Trickschuss-Variationen. Voraussetzung: Ein Starspieler befindet sich in der Nähe des gegnerischen Kastens. Dann gelingen durch einfaches Antippen spektakuläre Kunststückchen, Pucks fliegen durch die eigenen Beine oder man semmelt die Scheibe volley aus der Luft aufs Tor.

PUCK MIT MEHR BUMMS

Beim Schlittschuhlaufen haben kleine, leichtgewichtige Spieler einen echten Wendekreisvorteil gegenüber den

INTERVIEW „DU MUSST DIR DEINE TORE VERDIENEN.“


>>Günstig erstanden: das letzte Hemd.<<

PC ACTION Der wichtigste spielerische Unterschied zum Vorgänger *NHL 2005*?
DAVE LITTMAN: Wir wollen Torszenen wieder in den Mittelpunkt stellen. In den letzten paar Jahren hatten wir viele Checks und wenig Treffer. Bei *NHL 06* sind die Torhüter und die Abwehr immer noch sehr gut, aber die Auswahl an Angriffsmanövern wächst.

PC ACTION In deinen Profijahren standest du selbst im Tor, aber beim simulierten Eishockey stehst du auf Offensive?
DAVE LITTMAN: Nur weil ich selber ein Goalie bin, denke ich nicht, dass die Torhüter das Spiel dominieren sollten. Genau das ist aber in der NHL zuletzt passiert. Letztes Jahr war es bei unserem Spiel zu sehr dem Zufall überlassen, wenn der Puck mal reinging. Deshalb steht jetzt im Mittelpunkt, dass du dir deine Tore wirklich verdienen musst.

PC ACTION Siehst du *NHL 06* überhaupt noch als Sportsimulation oder eher als Actionspiel?
DAVE LITTMAN: *NHL 06* wird nicht zu Arcade-lastig, es ist immer noch eine Simulation. Das bedeutet aber nicht, dass wir dem Spieler nicht mehr Kontrolle geben können, um einige der unglaublichen Dinge zu machen, welche die Stars auch in Wirklichkeit hinkriegen. Unser Spiel wird dadurch nicht unrealistisch. Denn die Torhüter machen immer noch spektakuläre Paraden und die Abwehrreihen verhalten sich schlau.

PC ACTION Ist diese Angriffsbetonung eine spielerische Modeströmung – und in ein paar Jahren ist womöglich Defensive wieder angesagt?
DAVE LITTMAN: Es ist eher die Frage, was die Spieler wollen. Für *NHL 2004* hatten wir uns mehr Richtung Abwehr und Checking orientiert, bei der 2005-Version änderte sich daran nicht viel. Aber dieses Jahr haben wir von genug Leuten gehört, dass sie die vielen Angriffschancen zurückhaben wollen. Wir müssen uns natürlich Gedanken machen, die Spiele können nicht nur anhand der Marktforschung geändert werden. Wir achten aber schon darauf, was Zeitschriftentester oder die Leute in den Web-Foren sagen. Ich denke, dass den Spielern *NHL 06* dermaßen gefällt, dass wir diesen Kurs nicht so schnell ändern.

PC ACTION Wie weit plant ihr die Serie voraus?
DAVE LITTMAN: *NHL 06* ist für uns der Start eines Drei-Jahres-Plans. In diesem Zeitraum werden wir weiter auf dem Fundament des Spiels aufbauen und es erweitern. Die nächste Generation an Videospielkonsolen steht außerdem an, was langfristig neue Perspektiven bei der Grafik eröffnet, von denen dann auch die PC-Versionen profitieren.



>>Schmerzhaft: Senkspreizfüße.<<

>>Inkognito: Im Publikum sitzt ein grauer Star.<<

NHL 06

GENRE:	Eishockey-Simulation
ENTWICKLER:	EA Sports/EA
FERTIG ZU:	80 %
ERSCHEINT:	September 2005
VERGLEICHBAR:	NHL 2005
INTERNET:	www.easports.de

dicken Kaventsmännern, die dafür fettere Checks produzieren. Die Puck-Physik überzeugt nicht nur durch lebensechtes Abprallverhalten, die Gummischeibe hat abhängig von der Schussgeschwindigkeit mehr Schmackes. Echte Kracher können angeschossene Spieler verletzen, die Torleute aus dem Gleichgewicht bringen oder die Wasserflasche vom Netz ballern. Gefeilt wurde auch am Tempoantrieb, spurtende Spieler legen sich die Scheibe weiter vor. Bei Alleingängen ist es durchaus ratsam, vom Gaspedal zu gehen – mit besserer Kontrolle lässt sich der Goalie leichter vernaschen. Neu und nett ist zudem die eingeblendete Zielscheibe im Tor, die verdeutlicht, welche Ecke Sie bei Ihrem Schussversuch anpeilen.

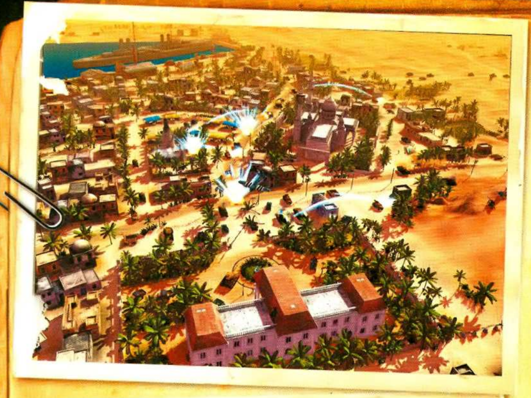
BRICHT NASEN STATT HERZEN

Wieder da und umfangreicher denn je ist der Spieler-Editor. Dank einer großzügigen Auswahl an lieblich schillernden blauen Augen, vielfältig gebrochenen Nasen und mannigfaltigen Narbenvariationen lassen sich die Schlägervisagen der lieben PC ACTION-Kollegen akkurat nachbauen und – ebenso wie selbst gemachte Teams – im Karriere-Modus einsetzen. Bei dieser langfristigen Simulation darf man jetzt mitten in Partien einsteigen. Nette Motivation: Je später Sie eingreifen und je höher der Rückstand, desto größer fällt die Bonusprämie aus, wenn am Ende doch noch ein Sieg herausspringt. HEINRICH LENHARDT

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT

Die Erbsenzähler-Fraktion, die sich gern über „unrealistisch viele“ Schüsse aufs Tor erregt, sollte schon mal Baldriantropfen vorbestellen. Verstärkte Offensivkünste obsiegen bald über Spielzerstörung. Im Akkord flutschen die Pässe und hämmern die One-Timer aufs Netz. Steuerungsschema und stocherigem Spielablauf der Vorjahresversion weine ich wenig Tränen nach. Meine ersten Probepartien mit *NHL 06* waren gespickt mit spektakulären, herausgespielten Torszenen. Der Gaudi-Faktor kehrt aufs Eis zurück, begleitet von gewohnt guter Grafik, aufgemotzten Editoren und nicht zu unterschätzenden Detailverbesserungen bei Steuerung und Puck-Physik.









CODENAME:

PANZERS

PHASE TWO



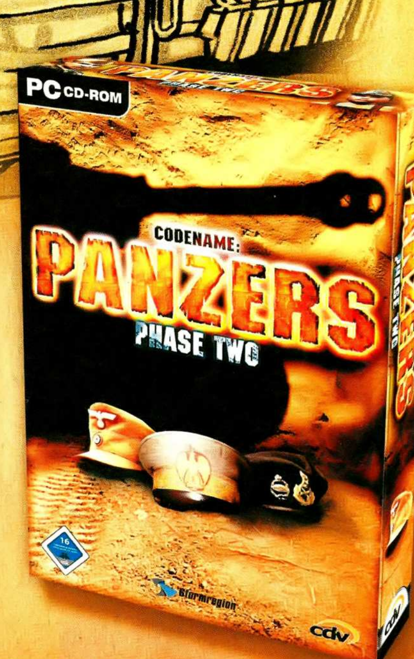
Es ist soweit!

Codename: PANZERS - Phase II lässt die heimischen Wohnzimmer ~~zitt~~ erzittern. Neue Helden treten zusammen mit bekannten Figuren in einer hollywoodreifen und spannenden Geschichte auf, die auch Sie fesseln wird.

Kämpfen Sie mit Ihren Truppen im heißen Wüstensand oder in den Gebirgen von Italien. Nutzen Sie die Dunkelheit der Nacht, um den Gegner zu überraschen.
Machen Sie sich bereit für stundenlange, actiongeladene Strategie!


Stormregion


cdv
www.cdv.de


PC CD-ROM
CODENAME:
PANZERS
PHASE TWO
Stormregion
cdv

TEST

Hör gut zu!

Allen Miesmachern zum Trotz gibt es immer noch Menschen, die gern DOOM 3 spielen. Für die liefern wir Version 1.3.

Ego-Shooter | Nach dem feinen, aber nicht überragenden Add-on *Resurrection of Evil* liefert id Software nun weitere 32 Megabyte für das Hauptprogramm nach. Das dürfte vor allem Benutzer von EAX Advanced HD freuen. Den Soundstandard unterstützt das Spiel mit dem neuen Patch. Um in den Hörgenuss zu gelangen, benötigen Sie eine mit EAX 4.0 kompatible Soundkarte. Sollten Sie eine Soundblaster Audigy 2 Ihr Eigen nennen, empfehlen wir, die aktuellen Beta-Treiber von Creative zu installieren. Des Weiteren unterstützt der Mehrspieler-Bereich nun die Anti-Schummel-Software Punkbuster. JOACHIM HESSE

Info: www.doom3.com



»Ich sage es nur einmal: Eine Gehirnoperation ist kein Grund, in den Ecken nicht gründlich zu wischen!«

»Toller Schmuck: Bergkette.«



Endlich übern Berg

Damit Sie bei ARMIES OF EXIGO auch morgen noch kräftig zuschlagen können, bekommen Sie Version 1.4.

Echtzeit-Strategie | Es gibt Menschen, die behaupten, der Name des Entwicklers von *Armies of Exigo* (Black Hole Entertainment) sei das Beste am Spiel. Das stimmt nicht. Ein uns bekannter Junior-Pressesprecher würde jederzeit sein Monatsgehalt dagegen wetten und auch wir fanden das Spiel sehr gut. Deshalb freut es uns, dass es mit dem fast 60 Megabyte großen Patch nun eine ganze Latte neuer Funktionen und Verbesserungen gibt. Auch tarierten die Entwickler die Kräfteverhältnisse der Einheiten neu. All das betrifft aber in erster Linie den Mehrspieler- und Skirmish-Modus. In der Einzelspieler-Kampagne ändert sich so gut wie nichts. Doch alles hat seinen Preis: Alte Spielstände und Wiederholungen funktionieren mit dem neuen Patch nicht mehr. JOACHIM HESSE

Info: www.electronic-arts.de



BESSERWISSER



JOACHIM HESSE SCHWÄRMT FÜR SPIELAUTOMATEN


»Mit dir zocken macht genauso wenig Spaß, Hesse.«

„Please insert credit!"

Die Welt ist schlecht. Um Sie zu ertragen, brauchen wir Spielzeug. Große Kinder brauchen selbstverständlich großes Spielzeug. Ich empfehle einen Spielautomat. Kein ödes Geldspielgerät, wie es in jeder Kneipe hängt, sondern eine große Kiste mit Bildschirm, Joysticks, Knöpfen und einem ordentlichen Oldschool-2D-Spiel. Genauso einer, wie er seit Jahren in meiner Wohnung steht. Da ich gerade auf ein moderneres Modell von Sega umgestiegen bin (siehe Bild), nutze ich die Gelegenheit, Ihnen diese Form der Freizeit- und Raumgestaltung näher zu bringen. Vorab sollten Sie allerdings drei Fragen klären: 1. Mögen Sie überhaupt Automatenspiele? Falls Sie sich unschlüssig sind, surfen Sie bei www.klov.com vorbei. Dort finden Sie Bilder und Beschreibungen. Jamma heißt der gängige Anschlussstandard. Sie können solche Jamma-Spielplatinen fast beliebig wechseln. 2. Haben Sie genug Platz und akzeptiert Ihr soziales Umfeld den Klotz? Hier helfen Maßband (80 Zentimeter sollte die Wohnungstür schon breit sein) und vorsichtige Gespräche. 3. Haben Sie genug Geld für Ihre Ansprüche? Automaten bekommen Sie in allen Preisklassen. Von der 50-Euro-Holzkiste vom Automatenaufsteller von nebenan (Gelbe Seiten) oder der 1.500-Euro-Hi-Res-Luxusvariante. Ein vertrauenswürdiger Versender ist www.game-trader.de. Wer länger Spaß haben will, sollte auf einen drehbaren Bildschirm mit Entmagnetisierungsschalter achten. Prügelspielfans greifen zu Geräten mit sechs Knöpfen. Spiele kosten 20 Euro aufwärts. Wer einmal an einem Automaten eine Session eingelegt hat, bedauert Nutzer von Emulatoren. Falls Sie noch Fragen zum Thema haben, stellen Sie sie in unserem Forum auf www.pcaction.de. Ich helfe gern weiter, wenn ich kann.

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

	Christian Bigge	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Ahmet Iscitürk	Marc Brehme	Lukasz Ciszewski	Harald Fränkel
	SPORT-, ONLINE- & ACTIONSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION-, STRATEGIE- & RENNSPIELE	ADVENTURE, STRATEGIE & WISIMS	MEHRSPIELER-SHOOTER & ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE
GTA: SAN ANDREAS	■■■■■ Hurra! Schluss mit dem Herumgestochere im Nebel.	■■■■ Warum nur immer zuerst auf Playstation?	■■■■■ Die Rockstar-Jungs haben sich selbst übertroffen.	■■■■ Wenn Andreas draufsteht, dann muss es ja gut sein.	■■■■■ Das ist kein Spiel. Das ist mein neues Leben.	■■■■ Leider genauso beschnitten wie Iscitürks bestes Stück.	■■■■■ Das beste Spiel der Welt.	■■■■ Auch der 3.353. *GTA*-Teil macht Spaß.
BATTLEFIELD 2	■■■■■ Endlich auch virtuell ein Commander. ;)	■■■■ Durchdacht bis ins kleinste Detail.	■■■■■ Endlich habe ich auch was zu melden!	■■■ Sieht klasse aus, ist aber nicht mein Ding.	■■■■ Geil, aber ich bin kein Mehrspieler-Typ.	■■■ Auf Schlachtfelder stehe ich nur beim Mittagessen.	■■■■■ Dice ist Gott!	■■■■ Ein Taktik-Shooter, wie sogar ich es mag.
DUNGEON LORDS	■■ Eine vertane Chance. Das hätte nicht sein müssen.	■■ Sorry, bei der Optik schlafen mir beide Hände ein.	■ Sieht aus wie ich vor dem ersten Kaffee.	■■ So viel Atmosphäre wie die schlechten Zeiten bei *GZSZ*.	■ Das ist leider nicht annähernd mein Ding.	■■ Die Städte sind so verlassen wie der blühende Osten.	■ Guter Witz!	■ Dann doch lieber Rollenspiele mit Frauen.
CHROME: SPECFORCE	■■■ Gradlinig, ohne Schnörkel. Netter Pausenfüller.	■■■ Immerhin ist es günstig.	■■■ Nette Ballerei ohne Tiefgang.	■■ Auf *Chrome* stehe ich nur bei Felgen.	■■■ Für Shooter-Junkies ohne Stoff ist es echt okay.	■■■ Der erste Teil war schon cool. Also her damit!	■■■ Aus Polen kommt doch nicht nur Schrott.	■■■ Als Zwischenmahlzeit ordentlich.
WORMS 4: MAYHEM	■■■■ Mit Tiefgang, Humor und schön fies. Genau wie ich.	■■■■ Der erste würdige 3D-Nachfolger des Partyspiels.	■■■■ Ich liebe diese ulkigen, kleinen Biester!	■■■■ Mein neues Urlaubsziel: Worms.	■■ Ich habe schon auf der Arbeit mit genug Würmern zu tun.	■■■■ Das ist die fast perfekte Wurmkur für mich.	■■■■ Schaut gut aus und hat Humor – so wie ich.	■■■■ Das ganze Leben ist ein Witz!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

TESTPHILOSOPHIE
SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt kommen langsam in Schwung, weil anfangs Mitspieler fehlen oder die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Bedeutung
91 - 100%	HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA: San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Softw.	02/2004
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Freedom Force vs. The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
Sacred	Ascaron	04/2004
ADVENTURE		
Clever & Smart	Alcachofa Soft	12/2004
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
The Westerner	Revistronic	05/2004
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Earth 2160	Reality Pump	08/2005
DHdR: Schlacht um Mittelerde	EA Games	01/2005
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Doom 3	id Software	10/2004
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
FLUGSIMULATION		
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
Pacific Fighters	Maddox Games	01/2005
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Digital Illusions	08/2005
Counter-Strike Source	Valve	12/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2005
Guild Wars	NC Soft	07/2005
World of Warcraft	Blizzard	02/2005
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
GTR	10tacel	12/2004
Juiced	Juice Games	07/2005
ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Fall	Silverstyle Ent.	01/2005
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004
SONSTIGE SIMULATIONEN		
X 2 – Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
SPORTMANAGER		
Anstoß 2005	Ascaron	01/2005
Fußballmanager 2005	EA Sports	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004
SPORTSPIEL		
NBA Live 2005	EA Sports	01/2005
NHL 2005	EA Sports	11/2004
Pro Evolution Soccer 4	Konami	01/2005
TAKTIK-SHOOTER		
Conflict: Desert Storm 2	Pivotal Games/SCi	12/2003
Full Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004



- Rund fünfmal größer als der Vorgänger
- Prominente Sprecher wie etwa Samuel L. Jackson
- Rollenspielähnlicher Charakteraufbau
- Deutsche Version stellenweise entschärft

Drück auf die Hupen!

Wer bleibt schon gerne im Verkehr stecken? Mit GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS geben Sie in allen Gassen Vollgas und beweisen, was für ein harter Kerl Sie sind.

Wir sagen es Ihnen lieber gleich: *San Andreas* ist eine Droge! Gehören Sie auch zu den Personen, die keinen Tag ohne die nötige *World of Warcraft*-Ration über die Runden kommen? Dann verpasst Ihnen *San Andreas* gleich die nächste Abhängigkeit. Ein so eingängiges und dennoch extrem tiefschürfendes Spiel sahen wir selten. Wer einmal beginnt, hört nicht mehr auf, bevor er den fiktiven US-Staat *San Andreas* komplett auf den Kopf gestellt und die Kontrolle über die Unterwelt an sich gerissen hat. Das kann Wochen, ach, Monate dauern. Folgen Sie uns in die Sucht!

ALTER ANFÄNGER!

Das neue Werk der Rockstar-Jungs spielt Anfang der 90er-Jahre. Tommy Vercetti, der Hauptcharakter von *Vice City*, hat sich längst zur Ruhe gesetzt. Kenner treffen in *San Andreas* dennoch einige bekannte Charaktere aus den Vorgängern wieder. Leicht ergraut, aber immer noch voll im kriminellen Lebenssaft. Der neue Held der *GTA*-Serie, die weltweit über 32 Millionen Mal über den Ladentisch wanderte, heißt Carl Johnson, kurz: C.J. Der Farbige hatte die Schnauze vom Sündenpfuhl *San Andreas* dermaßen voll, dass er sich vor fünf Jahren nach Liberty City absetzte. Auch nicht besser. Vor kurzem erhielt er die traurige Nach-



»Doch nicht tot: Wheelie Millowitsch.«

»Darth Leder rottet die Ewoks aus.«

»Der erste Angriff auf die Twin Towers war eher peinlich.«

»Nicht reden, sondern Hanteln!«

»Bei uns sind selbst die Knödel farbig!«

Entwicklungs-Land

Wer sagt, dass sich Gangster nicht weiterentwickeln, hat einfach keine Ahnung vom Leben. Im Staate San Andreas erleben Sie am eigenen Leib, was Evolution bedeutet.

Im Gegensatz zu seinen Vorgängern erlaubt *GTA: San Andreas* eine dynamische Charakter-Entwicklung. Was das bedeutet? Alles, was Sie im Spiel unternehmen, hat Auswirkungen auf den Hauptcharakter Carl Johnson. Fahren Sie viel im Auto herum, verbessern sich die Fahrkünste. Gewichte stemmen im Fitness-Center erhöht die Kraft, wodurch Ihr Alter Ego ordentliche Muckis aufbaut. Rennt C.J. viel umher, steigt die Ausdauer. So entwickelt sich die Spielfigur rollenspieltypisch und ohne umständliches Verteilen von Erfahrungspunkten. Das geht sogar so weit, dass C.J. ab- oder zunimmt – je nachdem, welche Mahlzeiten Sie ihm zu mampfen geben. Ein Speck-Monster kann natürlich nur halb so schnell vor den Bullen flüchten, wenn es mal brenzlig ist. Wie die Bewohner von San Andreas auf C.J. reagieren, hängt aber nicht nur von dessen Handlungen ab. Auch die Art, wie er sich kleidet, hat Einfluss auf seine Mitmenschen. Trägt er sportliche Gangster-Rap-Klamotten, steigt sein Ansehen bei den Homies, doch Frauen stehen weniger auf diesen legeren Stil. Edler Schmuck und teure Uhren finden aber sowohl Gangster als auch Miezen cool.

richt, dass seine Mutter ermordet wurde und C.J. kehrt zurück, um dem Begräbnis beizuwohnen – und um Rache zu nehmen. Der stolze Plan gerät aber schon bei der Ankunft in Los Santos ins Wanken. Die korrupten Bullen Frank Tenpenny und Eddie Pulaski lauern Carl auf und hängen ihm einen Polizistenmord an. Sie stehlen seine Habe und setzen ihn ohne eine Waffe wieder an die frische Luft. Natürlich landet der Ärmste mitten in feindlichem Bandengebiet und muss sich erst zum Familiensitz durchschlagen. Außerdem ist es nur eine Frage der Zeit, bis sich die schmierigen Polizisten wieder melden und Forderungen stellen. Willkommen daheim, Mister Johnson!

FLOTTER DREIER

Um den Spieler nicht zu überfordern, ist anfangs nur der Stadtteil Los Santos freigeschaltet. Bereits nach wenigen Schritten fällt die Ähnlichkeit mit Los Angeles auf: Schmutzige, kleine Siedlungen im mexikanischen Stil wechseln ab mit edlen Hochhausvierteln, in denen nachts die übelsten Gestalten herumgeistern. Die anderen beiden Metropolen hören auf die Namen San Fiero und Las Venturas. In der Realität auch als San Diego und Las Vegas bekannt. Jede Stadt ist rund zwei Drittel größer als *Vice City*. Zusammen mit den ausladenden Naturgebieten ergibt sich eine Fläche, in die Vice City rund fünfmal hineinpasst. Auch fällt die neue *GTA*-Welt um einiges interaktiver aus, und die Möglichkeiten, sich zu vergnügen sowie Unsinn anzustellen, scheinen schier unbegrenzt. Doch keine Angst, das Programm führt Sie Schritt für Schritt in den virtuellen Sumpf des Verbrechens ein. Deshalb halten Sie sich für die ersten rund 15 Spielstunden fast ausschließlich in Los Santos auf und lernen alle Neuerungen der Reihe nach kennen. Die Anfangsmissionen gleichen einem unterhaltsamen Tutorial, in dem Sie Ihren Charakter und seine Geschichte kennen lernen.



Für die ist Reden Gold!

Samuel L. Jackson (Foto links), James Woods, MC Eiht, The Game, Chris Penn, Ice T, Peter Fonda, Charlie Murphy, George Clinton, Chuck D, Axl Rose, Sly & Robbie, Andy Dick, Kid Frost. Klingt, als würden wir hier wahllos Prominente aufzählen, oder? Aber diese Promis haben eines gemeinsam: Sie sprechen Rollen in *GTA: San Andreas* und daher juckt es auch nicht, dass keine deutsche Sprachausgabe enthalten ist! Der gute Herr Jackson etwa, „spielt" Officer Tenpenny. Guns-'N'-Roses-Frontmann Axl Rose leiht dem Radio-DJ Tommy Smith seine Stimme und Public Enemy Chuck D quasselt beim Radiosender Playback FM. Warum Hersteller Rockstar Games nicht mit der Tatsache wirbt, eine Menge Stars im Spiel zu haben? Ganz einfach: Prominente Sprecher verlangen viel Kohle. Prominente Sprecher, deren Namen und Fotos man zu Werbezwecken nutzt, verlangen noch mehr Kohle.

MACH DICH STADTFEIN

Bevor man sich in den Straßen von Los Santos blicken lassen kann, benötigt Carl ein adäquates Gangster-Outfit. Deshalb lassen wir uns vom örtlichen Stecher gleich mal eine schmucke AK-47 auf den Rücken tätowieren. Um ein paar Mücken erleichtert, statten wir dem Barbier einen Besuch ab. Der zaubert uns eine fesche Gangstermatte. Jetzt noch ein paar Baggy-Pants und ein fieses T-Shirt aus dem Laden nebenan und fertig ist der 1a-Pimp. Wenn Sie sich denken „den Heckmeck spare ich mir", liegen Sie voll daneben. Erstens macht die individuelle Gestaltung des Hauptcharakters mächtig Laune, zum anderen reagieren die Bewohner auf eine schlappe Klamotte äußerst allergisch. Wer seine Garderobe länger nicht wechselt, bekommt auf der Straße schon mal ein „You stink!" um die Ohren gepfeffert. Außerdem sollten Sie auf Ihren Sex-Appeal achten, der als Leiste am oberen Bildschirmrand dargestellt ist. Die Bevölkerungsschichten haben alle andere Vorlieben. Während Sie bei einer Straßenbande mit legerer Kleidung punkten, zeigen sich reiche Drogendealer eher von einem Nadelstreifen-Anzug beeindruckt. Deshalb ist es wichtig, in Ihrem Unterschlupf möglichst viele unterschiedliche Klamotten zu deponieren. Wenn Sie gerade keinen Auftrag haben, können Sie natürlich auch in Unterhose oder einem SM-Kostüm durch die Gegend schlappen und alte Omas erschrecken.

SEI EIN CASANOVA

Als angehende Szene-Ikone sollten Sie mehrere heiße Eisen im Feuer haben. Hier gibt es genügend Schnitten mit unruhigem Unterleib. Und mit steigendem Ruf meldet sich auch die Damenwelt – ganz wie im echten Leben. Ein Date bei einem Gläschen Wein hier, ein Blumensträußchen dort und schon zeigen die Holden Paarungsbereitschaft. Achten Sie darauf, dass Ihre Schäfchen keinen Wind voneinander bekommen, sonst gibt es keinen Sex mehr. Das wirkt sich negativ auf Ihre Fitnesswerte aus. Apropos Werte: Sie opfern keine Zeit, um Carl in detaillierten Talentmenüs aufzupeppen. Bei *San Andreas* passiert das alles von ganz allein. Wer viel frisst und nur mit der Karre herumfährt, mutiert zum Speckbomber. Die Ausdauer sinkt, dafür hauen Sie bei Faustkämpfen umso mehr auf den Putz. Wer sich hingegen gesund ernährt und auch mal eine Strecke zu Fuß in Angriff nimmt, bleibt gertenschlank und bewegt sich schneller fort. Mit den anderen Eigenschaften funktioniert es genauso. Außerdem gibt es spezielle Schulen, in

»Das Gras ist erbärmlich. Ich bringe euch alle um.«

Zellen-Forschung

Machen wir uns nichts vor. In der *GTA*-Reihe geht es nun mal darum, virtuelle Verbrechen zu begehen. Im Minutentakt bricht der Spieler Gesetze und da haben wir uns Folgendes gefragt: Wie viele Jahre Knast bekämen wir im echten Leben für unsere fiktiven *GTA*-Taten? Die Antwort ist erschreckend. Bei einfachem Diebstahl gibt es entweder eine Geldstrafe zwischen fünf und 360 Tagessätzen, oder eine Freiheitsstrafe zwischen einem Monat und fünf Jahren. Bei Raub könnten wir zwischen einem und 15 Jahre ins Kittchen wandern. Bei richtig schlimmen Sachen wie Mord oder Widerstand gegen die Staatsgewalt langt Justitia richtig zu. Für Mord gibt es grundsätzlich lebenslänglich und frühestens nach 15 Jahren Haft wird über eine vorzeitige Entlassung entschieden. Totschlag kommt – äh – günstiger: Für fünf bis 15 Jahre geht es hinter schwedische Gardinen. In einer durchschnittlichen Spielstunde von *GTA: San Andreas* begeht man jede der oben genannten Straftaten circa zehnmal. In der ungeschnittenen Version, die außerhalb Deutschlands erscheint, sogar noch häufiger. Fazit: 60 Minuten *GTA* = 1.456 Jahre Knast!

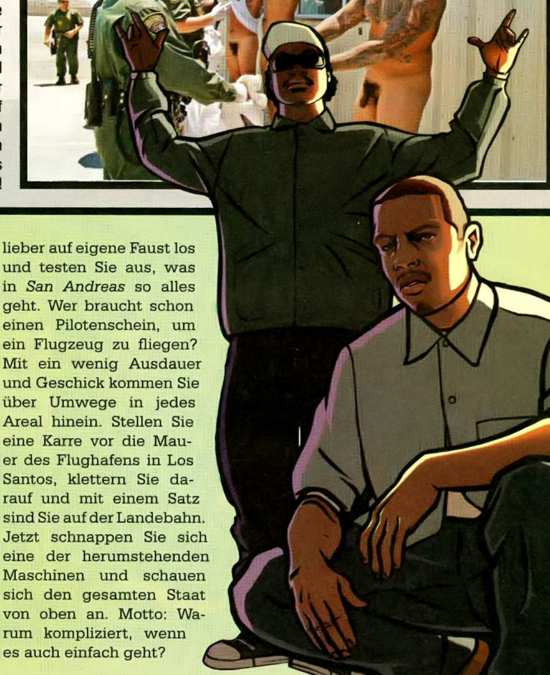
Foto: action press

»Es wird ein Elefant! Der Rüssel schaut schon raus.«

denen Sie Fähigkeiten wie Fliegen oder Schießen trainieren. Ganz Harte flitzen in die nächste Muckibude und stemmen Gewichte. In alter Joystick-Killer-Art à la *Decathlon* drücken Sie bestimmte Tasten möglichst schnell nacheinander. Mit gestähltem Körper geht es zurück auf die Straßen. Die Frauen danken es Ihnen ...

AUFRÄUM-KOMMANDO

San Andreas ist die Stadt der unbegrenzten Möglichkeiten. Trotz all der Freiheit gibt es aber auch ein Ziel. Carl will den Mord an seiner Mutter aufklären, Rache nehmen und den Rest der Familie beschützen. Um das Spiel komplett zu lösen, sind außer den Missionen auch noch viele Kleinigkeiten zu erledigen. Etwa versteckte Hufeisen und Austern finden, bestimmte Orte fotografieren, Monster-Stunts absolvieren oder Graffitis übersprühen. Mehr dazu finden Sie im Tipps&Tricks-Teil dieser Ausgabe (ab Seite 149). Am meisten Spaß bereitete es uns, einfach durch die Stadt zu düsen und Ärger zu machen. Schließlich beackern Sie mit *San Andreas* den größten kriminellen Digi-Spielplatz, den es zurzeit gibt. Daher unser Tipp: Machen Sie sich am Anfang gar nicht erst den Stress, von irgendwelchen unwichtigen Affen Aufträge anzunehmen. Ziehen Sie doch lieber auf eigene Faust los und testen Sie aus, was in *San Andreas* so alles geht. Wer braucht schon einen Pilotenschein, um ein Flugzeug zu fliegen? Mit ein wenig Ausdauer und Geschick kommen Sie über Umwege in jedes Areal hinein. Stellen Sie eine Karre vor die Mauer des Flughafens in Los Santos, klettern Sie darauf und mit einem Satz sind Sie auf der Landebahn. Jetzt schnappen Sie sich eine der herumstehenden Maschinen und schauen sich den gesamten Staat von oben an. Motto: Warum kompliziert, wenn es auch einfach geht?





So spielt sich GTA: San Andreas

San Andreas ist rund fünfmal größer als frühere *GTA*-Schauplätze. Rockstar wollte aber nicht nur eine größere Welt bieten, sondern diese auch noch abwechslungsreicher gestalten. Wir stellen vor: Die größte Spielwiese, die ein *GTA*-Zocker jemals zu Gesicht bekam. Austoben ist hier eine Lebensaufgabe.

FAHREN
Fahrbare Untersätze gibt es in rauen Mengen. Auch Drahtesel sind am Start und bei Moto-cross- und Crash-Car-Rennen geht es richtig geil zur Sache.

FLIEGEN
C.J. will hoch hinaus. So hoch, dass er dafür Flugzeuge, Raketen-Rucksäcke, Helikopter und sogar Fallschirme benutzt. Das ist fetter als fett.

KÄMPFEN
Das Nahkampf-Repertoire der Hauptfigur wurde ebenso erweitert wie das Waffenarsenal. Sogar mit Feuerlöschern haben Sie jetzt Spaß.

EINKAUFEN
Fast-Food-Schuppen, Tätowier-Studio, Frisiersalon, Klamotten-Geschäfte – und ein Sexshop darf auch nicht fehlen. Da gibt es auch Kettensägen-Dildos ...

GANGSTER SEIN
Auch wenn es unendlich viele Möglichkeiten gibt, sich abzulenken: Ihre Hauptaufgabe ist es, Gangster zu sein. Zeigen Sie der Konkurrenz, wo es langgeht!



»Ist ein Ferkel: Scheinchen Dick.«

EMPFÄNGNISVERHÜTUNG

Glauben Sie uns, gerade zu Beginn können Sie die virtuelle Freiheit kaum fassen und schaffen es sowieso nicht, sich auf eine Aufgabe zu konzentrieren. Wie auch? Stellen Sie sich vor, Sie haben die Mission, ein Drogen-Päckchen hoch in den Norden zu chauffieren. Auf halben Weg kommen Sie an einer Arena vorbei, in der Crash-Car-Rennen stattfinden. Wer kann da schon vorbeifahren? Mit einem Siegerpokal geht es weiter Richtung Rauschgift-Empfänger. Auf einem Rasthof fordert Sie ein abgewrackter Typ zum Billard heraus. Na, dem zeigen Sie es doch, oder? Kurz vor dem Ziel schippern Sie an einem Spielkasino vorbei, das in der nächsten halben Stunde Feierabend hat. Eine Partie Poker ist da noch drin ... Endlich am Bestimmungsort angekommen, treffen Sie einen völlig aufgelösten Typen, der Ihnen wegen der Verspätung seine Schergen auf den Hals hetzt, anstatt Ihnen die abgemachte Summe zu zahlen. Ergo: zunächst sich ordentlich austoben, später Verpflichtungen eingehen. Wie in der Pubertät.

GESETZ-LOSER

Querdenkern sind bei *San Andreas* kaum Grenzen gesetzt. Erwähnten wir, dass der neue *GTA*-Held jetzt auch klettern und schwimmen kann? Schon allein diese beiden Fähigkeiten verleihen dem Abenteuer völlig neue Dimensionen. Verfolgungsjagden zu Fuß sind wesentlich dynamischer. Um den Bösewichten zu entkommen, flitzt Carl durch Hinterhöfe, schwingt sich über Gartenzäune und zieht sich auf Dächer hoch. Doch Vorsicht, die Feinde beherrschen dieselben Tricks! Dadurch gibt es aber auch mehr zu entdecken. Ist auf dem Grund des Gebirgssees wirklich nichts versteckt? Was ist mit diesem geheimen Alien-Landeplatz, von dem der alte Hippie quasselte? Wohnt in dem abgelegenen Forsthaus wirklich niemand? Selten hat es mehr Spaß gemacht, Antworten zu finden.

GTA: SAN ANDREAS

PRÜFSTAND

VERGLEICH

GTA: SAN ANDREAS | GTA: VICE CITY | TRUE CRIME: STREETS OF LA

ABWECHSLUNGSREICHTUM

97% Hier sind Sie echt im Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Unglaublich!

88% Hobby-Gangster toben sich auf einer genialen Mega-Spielwiese aus.

70% Fahren, ballern, schleichen und prügeln in L.A. Ganz ordentlich!

GRAFIK

85% Tolle Weitsicht und massig Action auf der Straße. Sehr schöne Wettereffekte.

80% Aus der Nähe wirken viele Figuren detailarm, dafür ist mächtig was los.

68% Hässliche Animationen und die sterile Umgebungsgrafik stören.

SOUND

94% Filmreife Sprecher, Radiosender bis zum Abwinken und fetter Surround-Sound.

93% Fantastische Sprecher und Musik, die direkt aus dem Himmel kommt.

90% Coole Sprachausgabe, fetter Soundtrack und eine authentische Klangkulisse.

SPIELSPASS

93% Unglaublich, was die Entwickler hier alles reingepackt haben. Genial!

90% (abgewertet) Die 80er-Jahre in einem Spiel zu verbraten, ist mutig und funktioniert prima.

69% (abgewertet) Der *GTA*-Klon erreicht nicht annähernd die Qualität des Vorbilds.

35% | 40% | 25% — 45% | 45% | 10% — 60% | 40%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Kämpfen, ROT=Fahren, BLAU=Charakter Entwicklung

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									

1.000 MHz 256 MByte RAM, Geforce3 Ti-200 | 1.500 MHz 256 MByte RAM, Geforce4 Ti-4200 | 2.300 MHz 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT

1.024 MB RAM

		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Die Hardware-Anforderungen des neuen *GTA*-Teils fallen angenehm moderat aus. Bereits mit einer Kombination aus 2.300-Megahertz-Prozessor, 512 Megabyte RAM und einer Radeon 9600 XT/Geforce FX 5900 XT können Sie die Straßen von San Andreas unsicher machen. Karten ohne Pixel-Shader wie eine Geforce2/4 MX sind nicht unterstützt. Ruckelt es trotzdem, reduzieren Sie die Distanz-Darstellung oder die Auflösung.

PRO & CONTRA

- \+ Gigantische Spielwelt
- \+ Abwechslungsreich
- \+ Fantastische Radiosender
- \+ Tolle Weitsicht
- \+ Hollywood-Stars als Sprecher
- \+ Quasi keine Ladezeiten
- \+ Riesiges Waffenarsenal
- \+ Gigantischer Fuhrpark
- \+ Unzählige Mini-Spiele
- \+ Rund 50 Stunden Spieldauer
- \+ Dynamische Helden-Entwicklung
- − Stellenweise auffälliger Grafik-Aufbau
- − Keine Schnellspeicher-Funktion
- − Geile, aber nicht mehr so breit gefächerte Musik

MULTIPLER HÖHEPUNKT?

Das beste Motto für Ihr Dasein in *San Andreas*: einfach tun, worauf Sie Bock haben! Nur lassen Sie sich nicht dabei erwischen. Wie bereits in den Vorgängern, treiben kriminelle Handlungen vor den Augen der Bullen den Fahndungslevel nach oben, der in Form von Polizeisternen auf dem Bildschirm dargestellt ist. Bei weniger als drei Sternen genügt es, eine Weile in der Gegend herumzugurken oder einen Unterschlupf aufzusuchen. Bei gröberen Vergehen lassen Sie Ihre Karre umspritzen. Das kostet zwar ein paar Kröten, doch wenn der alte Lack ab ist, erkennen die Ordnungshüter Sie nicht mehr. Das Geld liegt in *San Andreas* förmlich auf der Straße. Entweder nehmen Sie Aufträge an, spielen Drogenkurier, fahren Taxi oder wechseln auf die andere Seite und mimen den anständigen Polizisten. Ganz wie Sie wollen. Im Gegensatz zur Konsolenversion gibt es auf dem PC keinen Mehrspieler-Modus. Der bestand auf der Playstation 2 darin, dass Sie manche Missionen zu zweit zocken durften. Meistens handelte es sich dabei um Drive-by-Missionen, bei denen einer fährt und der andere den Zielobjekten ein paar zusätzliche Körperöffnungen installiert. Viel verpassen tun Sie also nicht.

RUCK, ZUCK!

Wie erwartet, lässt die PC-Fassung das vor einem Dreivierteljahr erschienene Playstation-2-*San Andreas* reichlich alt aussehen. Wer eine flotte Kiste besitzt, hat bei gutem (virtuellem!) Wetter eine Sichtweite bis zum Horizont. Das kommt dem Titel vor allem bei den Flugeinheiten zugute. Hier und da kommt es zu vereinzelten Pop-ups, die aber nicht weiter nerven. Die *GTA*-Reihe ist zwar noch nie ein Anwärter auf einen Schönheitspreis gewesen, aber die Detailvielfalt und die größtenteils flüssige Grafik machen das frische Werk zu einem charmanten, grellbunten Erlebnis im passenden Comic-Stil. Erwartungsgemäß ist der Soundtrack allererste Sahne. Bands wie Rage Against The Machine, Faith No More, Nine Inch Nails und jede Menge

»Neu auf MTV: Pimp my Ride and destroy it afterwards!«

»Besser vorbeugen als heilen.«

»Nachdem dieser Sportflieger über einem österreichischen Friedhof abstürzte, wurden 600 Leichen gezählt.«

»Damit rechnete niemand: Den neuen James Bond spielt Kofi Annan.«

Hip-Hop-Truppen sind am Start. Wer lieber seinem eigenen Musikgeschmack vertraut, füttert das MP3-Radio mit Dateien und bügelt bei seiner Lieblingsmusik durch die Gegend. Gegenüber der amerikanischen Version ist unsere deutsche Fassung mal wieder leicht entschärft. So können Sie nicht auf am Boden liegende Menschen einprügeln und ihnen die Knete entwenden. Aber wer tut denn auch so etwas ...?

RALPH WOLLNER/AHMET ISCITÜRK

GTA: SAN ANDREAS

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 4,7 GByte HD, Win2000	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Rockstar North
	VERTRIEB:	Take 2
	INTERNET:	www.rockstargames.com
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Englisch/dt. Texte
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wir prangern an: Mit Farbigen will nie jemand spielen!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	85%
SOUND	94%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

93%

HERAUSRAGEND – Dieses Teil hat das Zeug zum Spiel des Jahres!

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Ich suchte lange nach dem Sinn des Lebens. Nun fand ich ihn. Der Sinn des Lebens ist einfach nur *GTA: San Andreas* zocken! Noch nie hat mir ein Spiel mehr Spaß gemacht – und das meine ich ernst. Hätten mir die Entwickler vor einem Jahr erzählt, was man alles geboten bekommt, hätte ich es als großspuriges PR-Geblubber abgetan. Auch die Idee, dass sich die Hauptfigur dynamisch und rollenspielmäßig entwickelt, verdient meine Hochachtung. Nach *Vice City* wollte ich die Entwickler heiraten, doch nach *San Andreas* möchte ich ihre Kinder gebären. Rockstar Hu Akbar!

FAZIT



RALPH WOLLNER

Carl Johnson ist mein virtueller Bruder. Da der Kerl sein Aussehen und seine Fähigkeiten je nach Spielart verändert, wächst einem die Hauptperson noch mehr ans Herz als Tommy Vercetti aus *Vice City*. Mehr Spiel kann man für die Kohle kaum erwarten. Wer sich knallhart an den Handlungsstrang hält, braucht circa 50 Stunden. Um alle Geheimnisse von *San Andreas* zu lüften, ist Carl über mehrere Monate beschäftigt. So, ich nagel jetzt einen Passanten über den Haufen, schnappe mir seine Flocken und gehe dann ordentlich einkaufen! Genau wie in *San Andreas*!



Du Wurm!

Es ist süß, es ist lustig und es ist einfach gemein: WORMS 4: MAYHEM verwandelt Freunde in Feinde. Für die Dauer eines Spiels. Danach ist wieder alles in Butter. Party on!

»Armin M. schießt sein Essen in den Wind.«

»Die dreisten Gebissräuber entzogen sich der Verhaftung.«

- 5 Mehrspieler-Modi
- 3 Trainings-Missionen
- 25 Story-Missionen
- 15 Challenge-Missionen
- Über 30 Waffen und Ausrüstungsgegenstände
- Waffeneditor

IM VERGLEICH

Worms World Party (abgewertet)	76/91%
Worms 4: Mayhem	75/81%
Worms Forts	74/76%

Die Story, die die Entwickler um *Worms 4* stricken, gefällt. Aber darauf kommt es im Mehrspieler-Modus (zweite Wertung) nicht an. Gegenüber dem Vorgänger *Worms Forts* wirkt es unkomplizierter. An die ungeschlagene Leichtigkeit des letzten 2D-*Worms* reicht es dennoch nicht heran.

Hurra, zehn Jahre *Worms*! Auf so eine Aussage entgegnen gebildete Rheinland-Pfälzer in der Regel: „Bist du bescheuert? Das Stadtrecht von Worms wurde bereits vor über 500 Jahren ausgerufen!" Noch gebildetere Rheinland-Pfälzer wissen natürlich, dass Worms auch das englische Wort für „Würmer" ist und eine Spielserie diesen Namen trägt. Von der gibt es nun einen neuen Teil. Den elften inklusive aller Ableger, sofern wir uns nicht verzählt haben. Und der lässt richtig den Wurm raushängen!

„NA WARTE, DU!"

Nach dem Motto „Ändere niemals ein unverwüstliches Spielprinzip" treten wieder bis zu

»Acht Euro für diesen schäbigen alten Teppich?«

»Es stimmt wirklich: Die Schotten tragen nichts unter dem Rock.«

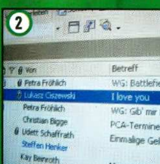


»Auszug aus dem Beate-Uhse-Katalog für Homosexuelle.«

Da ist der Wurm drin!

Biologisch betrachtet ist der Wurm ein wirbelloses Lebewesen. In der Praxis kann Ihnen das egal sein, denn Würmer tauchen wirklich überall auf. Nicht nur in Computerspielen. Wir geben Ihnen drei Beispiele. 1. Die Bundesregierung. Hier ist eindeutig der Wurm drin. Das geht so weit, dass Bundeskanzler Schröder Neuwahlen propagiert. Wenigstens zieht Edmund Stoiber dadurch voraussichtlich weit weg nach Berlin. 2. In E-Mails. Wenn Sie nicht aufpassen, sammeln Sie schnell tolle Würmer, Viren oder Trojaner. Die nimmt Ihnen noch nicht mal bei Ebay wieder jemand ab. 3. Ralph Wollners Hose. Wir ersparen Ihnen den traurigen Anblick.







vier Würmer-Mannschaften an, um sich zu bekämpfen. Bis zum Tod. Was die Kerle gegeneinander haben? Baseballschläger, Schrotflinten, Selbstschussanlagen – eben das ganze Rambo-Arsenal. Aber Entwarnung, liebe Eltern: alles geschieht völlig unblutig! Sie dürfen also ruhig Ihren Sprössling vor dem Spiel parken, wenn Sie mal wieder ungestört Sex haben möchten. Die Comic-Würmer bringen sich in *Tom und Jerry*-Manier herzallerliebst um die Ecke. Der Reihe nach. Wenn Sie am Zug sind, können sich die Feinde nicht vom Fleck rühren. Und sterben muss in Wahrheit niemand: In der nächsten Spielrunde sind alle wieder dabei. Zumindest im Mehrspieler-Modus. Der sorgt wie immer auch für die beste Unterhaltung. Die fünf Spielmodi (siehe Wertungskasten) dürfen Sie nach Lust und Laune Ihren Wünschen anpassen. Mehr Wind oder mehr Zeit pro Runde? Kein Problem. Sogar neue Waffen lassen sich zusammensetzen. Doch auch mit alten Bekannten wie der Heiligen Handgranate, dem Superschaf oder der Banane zerlegen Sie bereits die Levels in ihre Einzelteile. Die neuen Mordinstrumente Giftpfeil, Scharfschützengewehr oder lenkbare Selbstmord-Silvesterrakete besorgen den Rest.

BANDWURM

Worms 4: Mayhem überarbeitet größtenteils Elemente älterer *Worms*-Teile. Frische Ideen gibt es selten. Die Story um einen zerstreuten Professor ist natürlich nett. Genau wie die neuen Outfits und Szenarien. Der Preis ist fair und die Action heiß: Ein würdiger Einstieg für die nächsten zehn Jahre. JOACHIM HESSE

WORMS 4: MAYHEM

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,85 GByte HD, Win98; läuft nicht mit Onboard-Sound/Grafik!	**GENRE:**	Runden-Strategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Team 17
	VERTRIEB:	Codemasters
	INTERNET:	www.codemasters.de/worms
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	29. Juli 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Homelands, Zerstörung, Statue, Überlebende; 4 Spieler/DVD
PC: 1-4 Spieler **NETZWERK:** 4 Spieler **INTERNET:** 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81%
STEUERUNG	64%
GRAFIK	71%
SOUND	65%
MEHRSPIELER	81%

EINZELSPIELER 75%

GUT – Zurück zu alten Tugenden. Trotzdem erreicht es nicht die Klasse der 2D-Vorgänger.

FAZIT



Halten Sie mich für verrückt, halten Sie mich für übergeschnappt! Doch ich behaupte, *Worms* ist nicht für die dritte Dimension geschaffen. Zumindest überzeugt mich bislang kein 3D-Vertreter zu 100 Prozent. Der neue Teil geht in die richtige Richtung, trotzdem bleiben die auf dem Wühltisch erhältlichen 2D-Klassiker *World Party* und *Armageddon* besser. Warum? Weil ich dort leichter zielen kann und prinzipiell schönere Kettenreaktionen möglich sind. Wer allerdings bei platten Grafiken würgen muss, greift bei *Worms 4* zu. Ein feines Spiel.

- Über 30 Vehikel
- Erstmals drei Kriegsparteien
- Kartengrößen für 16, 32 und 64 Spieler
- Neue Grafik-Engine
- Online-Rangsystem
- 8 Spielerklassen

AUF DVD
VIDEO

»Der Feuerwehrmann merkte erst draußen, dass er kein Baby, sondern ein Gewehr aus dem brennenden Gebäude gerettet hatte!«

PC ACTION GOLD

Hier hast du volle Knarrenfreiheit!

Wer an den brenzligen Schauplätzen in BATTLEFIELD 2 allein herumläuft und sich nicht an seine Kollegen klammert, geht sofort drauf im wahrscheinlich besten Mehrspieler-Shooter dieses Jahres.

Stellen Sie sich vor, Sie sind Autobastler. Da Sie nicht gerade den Kontostand eines Donald Trump besitzen, können Sie sich nur einen billigen Japaner leisten. Einen Toyota oder so. Eine Karre halt, wie Millionen auf der Straße rumgurken. Eines schönen Abends entschließen Sie sich im Suff, eine einzigartige Schleuder zu erschaffen. Sie bauen den Motor Ihres potthässlichen Toyotas aus und werkeln los. Jede freie Minute investieren Sie in das langwierige Projekt. Da sich Ihre Kumpel in der Stammkneipe wundern, warum Ihr Hocker schon seit Monaten verstaubt, schauen sie bei Ihnen vorbei und helfen mit. Nach ein paar Jährchen ist das Ding so gut wie fertig – und es schaut verdammt geil aus. Jeder, der das schnittige Gefährt zu Gesicht bekommt, ist vollends begeistert. Sie stellen Fotos Ihrer begehrten Schüssel ins Internet und freuen sich, endlich etwas Konstruktives auf die Beine gestellt zu haben. Eines Morgens liegt eine ungewöhnliche E-Mail in Ihrem Postfach. Absender: reicherfettsack@toyota.jp. Der Chef des riesigen Autokonzerns möchte Ihr Gefährt kaufen und Sie und Ihre Saufkumpanen für massig Kohle bei seinem Großunternehmen arbeiten lassen. Geil, oder?

HÄ? WIE JETZT?

„Eure dummen, langweiligen Einleitungen könnt ihr Penner euch sparen, ich fahre eh Motorrad!", denken manche nun vielleicht. Wir wollten Ihnen nur vergegenwärtigen, wie sich die New Yorker Entwickler der Trauma Studios wohl gefühlt haben, als sie und ihr Hobbyprojekt *Desert Combat* am 1. September 2004 von den schwedischen Entwicklern Digital Illusions CE (kurz: Dice) aufgekauft wurden. „Unverschämte Globalisierung!", schreien die einen, „Oh Mann, wie fett!" die anderen. Schließlich gehören die Macher von *Battlefield 1942* und *Battlefield Vietnam* zum hiesigen Electronic-Arts-Imperium. *Desert Combat* war mit seinem zeitgemäßen Szenario, coolen Fahr- und Flugzeugen und einer riesigen Zockgemeinde die populärste *Battlefield*-Modifikation

Äh ... geht das auch im echten Leben?

CHINESEN BEKÄMPFEN

Erstmals in der Geschichte von *Battlefield* treten drei Kriegsparteien gegeneinander an. Die Chinesen machen das Trio perfekt. Zeigen Sie den Reisliebhabern, wer der König auf dem Schlachtfeld ist!



Vorsicht! Die Chinesen waren schon immer harte Kerle. Als im Juni 1989 ein paar Studenten und Arbeiter auf die Straße gingen und die Kommunistische Partei anschnauzten, wurden sie kurzerhand von Panzern überrollt. Fies!

IM WASSER NICHT UNTERGEHEN

Beim Schwimmen können Sie in *Battlefield 2* nicht untergehen. Und auch die tonnenschweren Amphibienfahrzeuge schweben elegant an der Wasseroberfläche. Toll!



Es ist schon über 2.000 Jahre her, dass jemand von sich behaupten konnte, im Wasser nicht unterzugehen. Daraufhin ließen die Leute den Magier zwei sauschwere Holzlatten auf einen Berg schleppen und nagelten ihn fest.

ES NACH GANZ OBEN SCHAFFEN

Sauber! Fast auf jeder der zwölf Karten dürfen Sie auf Baukräne, Hochhäuser und Türme klettern, um als Scharfschützen den vollen Überblick zu genießen. Ein Hoch auf Dice!



Foto: action press

Viele Menschen haben es schon von ganz unten nach ganz oben geschafft. Das Schwierige ist, dort zu bleiben und nicht wieder abzustürzen. Bestes Negativbeispiel: Frank Farians Möchtegern-Transen Milli Vanilli.

IN DER ÖFFENTLICHKEIT EINEN RUNTERHOLEN

In *Battlefield 2* schwirren mehr Fluggeräte am Himmel herum denn je. Versuchen Sie doch einfach mal, mit Maschinenpistole oder Panzergranate einen Düsenjet runterzuholen!



Foto: action press

George Michael kann das auch. Er ließ es in öffentlichen Klos so richtig krachen – und wurde dabei blöderweise von Bullen erwischt. Da gab es was auf die Finger.

»So hoch ist die Feinstaubbelastung in Deutschland doch gar nicht!«



»Die Soldaten leisten Sternehilfe.«

»Hat die D-Mark besiegt: Euro-Fighter.«



»Sitzt am Steuer: Ottfried Fischer.«

Rangeleien

Es hat Sie immer genervt, dass Sie nie die Anerkennung bekommen haben, die Sie als talentierter *Battlefield*-Soldat verdient hätten? Schluss damit! Dice hat nämlich ein Online-Rangsystem installiert, das jeden einzelnen Abschuss, jeden Ausflug im Panzer und jede Flaggeneroberung auf offiziellen *Battlefield 2*-Servern speichert. Sie erstellen zu Beginn ein Spielerprofil mit Namen und Passwort. Nach jeder Schlacht kriegen Sie Erfahrungspunkte und Auszeichnungen für Ihre Leistungen. Nicht nur das: Nach jeder Erfahrungsstufe schalten sich zusätzliche Waffen-Kits für die einzelnen Klassen frei. Zocken Sie also fleißig – und vor allem erfolgreich – können Sie sich schon bald „Bester Panzerfahrer Europas" oder „Tüchtigster Sanitäter der Welt" nennen. Wenn das nicht geil ist, dann wissen wir's auch nicht.

überhaupt. Deshalb durften sie Dice beim echten zweiten *Battlefield*-Teil, einer Art *Desert Combat 2*, unter die Arme greifen und auf professioneller Ebene weiterarbeiten. Und wir dürfen nun endlich begutachten, was die beiden talentierten Entwicklungsstudios in den letzten Monaten so getrieben haben.

LANG LEBE DER KÖNIG!

Was hat sich also im Gegensatz zu den grandiosen Vorgängern getan? Verdammt viel. Fangen wir beim neuen Aussehen an, das sofort ins Auge sticht. Kein Zweiter Weltkrieg mit veralteten Waffen und Fahrzeugen mehr, keine Reisfelder und Dschungelareale. Willkommen in der Gegenwart! Mit modernen Schusswaffen, Fahr- und Flugzeugen treten in *Battlefield 2* gleich drei Parteien gegeneinander an. Auf der einen Seite die US-Amerikaner, die schon zum dritten Mal in Folge die „Guten" mimen. Die Amis treten wahlweise gegen die arabische MEC (Middle Eastern Coalition; Deutsch: Koalition des Nahen Ostens) und China an. Eine Option, dass sich alle drei Fraktionen gleichzeitig bekriegen, ist nicht integriert. Die Karten sind grob in drei Kategorien eingeteilt. Zum einen gibt es staubige Wüstenszenarien mit Kleinstädten, die an das abendliche Nachrichtenprogramm zum Thema Irak-Krieg erinnern. Enge Gassen mit Propaganda-Plakaten, zerstörte Häuser und brennende Autowracks am Straßenrand. Bei diesen Karten (beispielsweise Strike at Karkand) besetzt die MEC meist den Kern der Stadt, während US-Truppen eine Offensive starten und die feindlichen Stützpunkte erobern sollen. Dabei kommt es zu heftigen Straßenschlachten. Panzer rollen durch Seitengassen, Scharfschützen positionieren sich auf Hochhäusern, Granateneinschläge an jeder Ecke, Maschinengewehrsalven durchlöchern Häuserwände – ganz wie in der traurigen Realität. Hinzu kommt, dass Sie durch den wütenden Sandsturm nur eine Sicht von wenigen Metern haben. Da kann es schon mal vorkommen, dass Sie scheinbar allein durch die Stadt schleichen und plötzlich

»Brauchen bis zur Ejakulation 32 Stunden: Panzerschildkröten.«



So spielt sich Battlefield 2

Wie schon in den brillanten Vorgängern haben Sie auf den Schlachtfeldern von *Battlefield 2* ordentlich zu tun. Ob Sanitäter, Pionier, Scharfschütze, Spezialeinheit, Versorgungs- oder Stoßtrupp – packen Sie es an!

FAHREN



Bei *Battlefield Vietnam* freuten sich kontaktfreudige Zocker über das Mofa mit Rücksitz. Bei *Battlefield 2* gibt es zwar keine Zweiräder mehr, dafür heizen Sie mit schnittigen Wüstenbuggys und Jeeps durch die Gegend – und nehmen gleich mehrere Kumpel mit.

ROLLEN

Sobald er auftaucht, verbreitet er Angst und Schrecken. Nein, wir meinen nicht unseren Chef, sondern den mächtigen Tank. Mit zwei Maschinengewehren und einem dicken Rohr ausgestattet, macht er alles platt, was nicht bei drei hinterm Busch sitzt.

GRÖSSENWAHN

Jede Karte besitzt drei Größen. Kleinere Squad-Gefechte oder weitflächige Materialschlachten – ganz wie Sie wünschen!

- 16-Spieler-Konfiguration
- 32-Spieler-Konfiguration
- 64-Spieler-Konfiguration

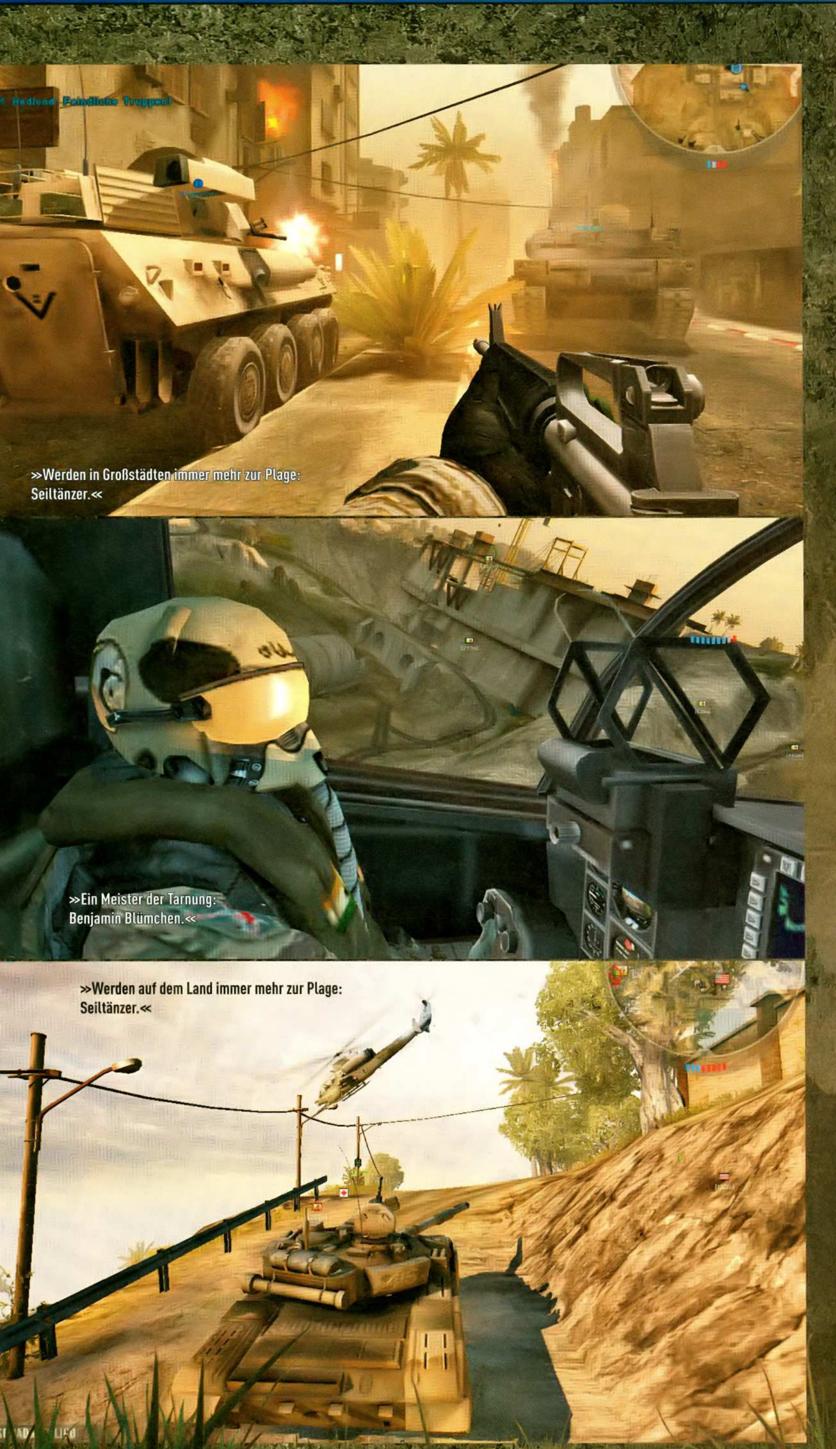
LAUFEN



Sind gerade keine Fahr- oder Flugzeuge in Sicht, weil die Kameradenschweine ohne Sie abgehauen sind? Kein Problem! Schließlich verfügen Sie über zwei gesunde, virtuelle Beine. Also bewegen Sie Ihren Hintern, Soldat!

FLIEGEN

Flugsimulationsheinis freuen sich: In *Battlefield 2* finden sich massig Kampf- und Transporthubschrauber sowie Düsenjets in Hangars und auf Flugplätzen. Zwar benötigen die Dinger etwas Einarbeitungszeit, doch nach wenigen Testflügen haben Sie es drauf!



»Werden in Großstädten immer mehr zur Plage: Seiltänzer.«

»Ein Meister der Tarnung: Benjamin Blümchen.«

»Werden auf dem Land immer mehr zur Plage: Seiltänzer.«

wenige Meter vor Ihnen zwei gepanzerte Fahrzeuge zum Vorschein kommen. Adrenalinschübe sind garantiert.

SCHÖNE AUSSICHTEN

Einen anderen Typ Karte stellt der Ferienort Sharqi Peninsula dar. Hier finden sich viele Baustellen mit Kränen und unfertigen Gebäuden. Ein Paradies für Scharfschützen. Es ist schließlich nicht so einfach festzustellen, ob der Feind nun in den dunklen Ecken des Plattenbaus, auf dem Kran oder doch nur im Gebüsch hockt. Ein ganz anderes Bild zeichnet der Fushe Pass, ein riesiger Gebirgszug mit malerischen kleinen Dörfern, blühenden Wiesen, verlassenen Industrieanlagen und Flüssen. Da ist es schon fast zu schade, mit einem Kettenfahrzeug das Blumenbeet zu plätten. Die Natur kommt also nicht zu kurz. Eine Inselkarte mit Amphibienfahrzeugen und Motorbooten, die etwas an *Joint Operations: Escalation* erinnert, darf auch nicht fehlen. Die Sonne sendet noch ihre letzten Lichtstrahlen, während sich Wasser und Land lila färben. Besonders bemerkenswert sind eben die Grundstimmungen der Schlachtfelder. So debil das auch klingt, bei einem Actiontitel über Farbtöne zu philosophieren: Diese individuellen Farbschemen kreieren eine optische Abwechslung, die es noch in keinem anderen Mehrspieler-Shooter gab.

DER IST JA RIESIG!

Eine Neuerung, die uns besonders am Herzen liegt, sind die drei variablen Kartengrößen. Für jede der zwölf Schauplätze stehen Begrenzungen für 16, 32 und 64 Spieler zur Verfügung. Das heißt im Klartext: Sie verlaufen sich mit einem Dutzend Mitspieler nicht auf einer übergroßen Karte, sondern spielen gleich auf kleinerem Feld. Die kleinste Einstellung ist so konzipiert, dass die Zocker sofort aufeinander treffen und sich fröhlich mit virtuellem Blei beschießen können. Auf Wiedersehen, lange Wanderwege! Verfügen Sie hingegen über 40 oder 50 weitere Mitspieler, gibt es an jeder Ecke einen Krisenherd, in den Sie sich einmischen können. Oder Sie fliegen mit Kampfheli oder Senkrecht-



»Erster Supermarkt im Irak. Die Auswahl ist riesig.«

Sind Sie der Führer?

Battlefield 2 setzt voll auf Anführertypen. Sind Sie ein Kommandant oder ein Mitläufer? Wir verraten es Ihnen!

1. Stellen Sie sich vor, Sie sind Boss eines Unternehmens. Was tun Sie?
- ☐ Ich setze mein Hirn ein und überlege mir, wie ich die Konkurrenz beseitigen könnte, um an möglichst viel Macht und Geld zu kommen. (5 Punkte)
- ☐ Ich feuere alle meine Beschäftigten und renne wild onanierend durchs Firmengebäude. (2 Punkte)
- ☐ Ich kann mir nicht mal vorstellen, einen Job zu besitzen. (1 Punkt)

2. Sie sitzen am Steuer eines Wagens. Die Polizei taucht hinter Ihnen auf und befiehlt Ihnen, rechts ranzufahren. Wie reagieren Sie?
- ☐ Ich halte an und schreie den Beamten ins Gesicht: „Respektieren Sie meine Autorität!", bevor ich verhaftet werde. (5 Punkte)
- ☐ Ich halte an und lasse eine erotische Leibesvisitation über mich ergehen. (2 Punkte)
- ☐ Ich fahre in den Gegenverkehr und hoffe, dass die Ordnungshüter irgendwann mal lockerlassen. (1 Punkt)

3. Welche historischen Gestalten sind Ihre Vorbilder?
- ☐ Ho Chi Minh, Josef Stalin und Fidel Castro. (5 Punkte)
- ☐ Mama, Papa und Oma. (2 Punkte)
- ☐ Bart Simpson, Ernie und Bert. (1 Punkt)

4. Welcher der folgenden Sätze könnte aus Ihrem Mund stammen?
- ☐ „Ich bin der King!" (5 Punkte)
- ☐ „Jawohl, Meister!" (2 Punkte)
- ☐ „You're my Heart, you're my Soul!" (1 Punkt)

5. Sie wollen eine Runde zocken. Was für ein Spiel legen Sie ein?
- ☐ Schiffe versenken 3D. (5 Punkte)
- ☐ America's Army. (2 Punkte)
- ☐ Einlegen? Wieso? Ich spiele nur Pen&Paper-Rollenspiele mit meinen imaginären Freunden. (1 Punkt)

Die Auflösung

17 bis 25 Punkte: *Gratulation, Sie toller Hecht! Die Rollen des Commanders und Squad-Führers sind Ihnen wie auf den Leib geschnitten.*

8 bis 16 Punkte: *Sie sind eindeutig keine Führungspersönlichkeit. Vielleicht ist das auch der Grund, warum Sie frustriert sind, keine Frau haben und es nie zu etwas bringen. Versager!*

5 bis 7 Punkte: *Sie haben nicht nur ein Problem mit Autoritäten, sondern wohl auch gemerkt, dass dieser Fragebogen totaler Blödsinn ist. Selber schuld, wenn Sie solch ein Schundheft kaufen!*

BATTLEFIELD 2 — PRÜFSTAND

VERGLEICH

BATTLEFIELD 2 | BATTLEFIELD VIETNAM | BATTLEFIELD 1942

SZENARIO

95% Zeitgenössische Darstellung von Militärkonflikten im Nahen Osten und Asien. Geil!

75% Die Vietnam-Thematik ist zwar langsam ausgelaugt, aber trotzdem noch okay.

70% Den Zweiten Weltkrieg kann doch heute kaum ein Schwein mehr sehen.

GRAFIK

89% Tolle Reflexionen, wunderschöne Landschaften und gelungene Effekte.

80% Lebendige Spielwelt, hübsches Drumherum. Nett!

71% Keine Chance gegen die Nachfolger – heute ist man Besseres gewöhnt.

SOUND

86% Anlage aufdrehen und genießen. Hier gibt es einen Satz heißer Ohren.

88% Grandioser Soundtrack aus den 60er- und 70er-Jahren. So muss es sein!

83% Atmosphärische Soundkulisse mit krachigen Effekten.

SPIELSPASS

92% Das beste *Battlefield*, das jemals über einen Monitor flimmerte.

89% (abgewertet) Ein guter zweiter Platz geht an den ordentlichen Vietnam-Ausflug.

83% (abgewertet) Heute zwar nicht mehr hervorragend, aber auf LANs trotzdem spaßig.

50% 25% 25% | 55% 25% 20% | 50% 15% 35%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Action, ROT=Taktik, BLAU=Fahrzeugeinsatz

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KAUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

		Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200 Ultra	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX5700 Ultra	Radeon 9600 XT	Geforce FX5900 XT	Geforce FX5950 Ultra	Radeon 9800 XT	Radeon X800 Pro/ Geforce 6800 GT
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									

1.500 MHz 256 MByte RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.000 MHz 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT | 2.500 MHz 1.024 MByte RAM, Radeon 9800 XT

1.024 MB RAM

		Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200 Ultra	GeForce4 Ti 4200	Geforce FX5700 Ultra	Radeon 9600 XT	Geforce FX5900 XT	Geforce FX5950 Ultra	Radeon 9800 XT	Radeon X800 Pro/ Geforce 6800 GT
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Damit die Pixel-Marines nicht in Zeitlupe kämpfen, benötigen Sie eine 2,8-Gigahertz-CPU, 1.024 Megabyte RAM sowie eine flotte DirectX-9-Karte mit 256 Megabyte Speicher und eine Radeon 9800 XT/Geforce FX 5950 Ultra oder Radeon X800 Pro/Geforce 6800 GT. Direct7/8-Karten werden nicht unterstützt. Bei Leistungsengpässen reduzieren Sie die Auflösung und die Terraindetails und schalten die dynamischen Schatten ab.

PRO & CONTRA

- \+ Super Optik, toller Sound
- \+ Erfrischendes Szenario
- \+ Massig Fahrzeuge
- \+ Ausgewogene Klassen
- \+ Gelungenes Kartendesign
- \+ Variable Kartengrößen
- \+ Online-Rangsystem
- \+ Bildung von Trupps
- \+ Drei Parteien
- \+ Ungeschnitten
- − Sehr lange Ladezeiten
- − Hohe Hardwareanforderungen
- − Kein echte Physik-Engine
- − Panzer bleiben an Laternen hängen
- − Etwas unrealistisches Fahrverhalten

starter zum Kampfort. Apropos: Fliegen ist, wie schon in den Vorgängern, eine Kunst. Bevor Sie ein mehrköpfiges Team von Punkt A nach Punkt B transportieren möchten, stellen Sie sicher, dass Sie genügend geübt sind und nicht gleich an den nächsten Baum krachen. Es sei denn, Sie wollen sich unbeliebt machen.

CHARAKTERFRAGE

Auch die Charakterklassen unterzog Dice einer Frischzellenkur. Jede der sieben Soldatentypen spielt sich anders. Der Sanitäter, in *Battlefield Vietnam* gestrichen, feiert ein Comeback und belebt verwundete Soldaten mit einem Defibrillator wieder. Der Pionier hingegen läuft mit einer dicken Flinte herum und legt Minen, um dem nächsten feindlichen Panzer so richtig Feuer zu machen. Nebenbei repariert er auch beschädigte Fahrzeuge. Die Spezialeinheiten wiederum sind besonders modern ausgerüstet und sollten zusammen mit den Sturmtruppen direkt an der Front kämpfen. MG-Schützen beliefern die Kollegen mit Munition und die Anti-Tank-Klasse nimmt die Kriegsmaschinerie des Gegners aufs Korn. Zusätzlich stehen oftmals stationäre Geschütze mit Gewehren und Anti-Luft-Raketen herum – praktisch!

SEI EIN HERR!

Neu ist ebenfalls der Commander-Modus. Hierbei wählen die Mitspieler einen Anführer, der vor einer Übersichtskarte hockt, das Geschehen einschätzt und – hoffentlich – taktisch kluge Anweisungen verteilt. Die Befehle kann dann jeder in seiner Minikarte begutachten und entscheiden, ob er mitmacht oder nicht. Ob Sie nun ein geborener Commander sind oder nicht, erfahren Sie in unserem Test „Sind Sie ein Führer?" (siehe Seite 95). Alternativ dazu haben Sie auch die Möglichkeit, einen Trupp zu bilden und eine Hand voll Soldaten zu befehligen. Der Vorteil hierbei ist, dass gefallene Kameraden sofort an Ihrer Seite wieder materialisieren und nicht erst hinterherhetzen. Solche mobilen Materialisierungspunkte gab es zwar schon in *Battlefield Vietnam*, doch mit einer gut

eingespielten Mannschaft mit ausgewogenem Klassenverhältnis kommt echtes Taktik-Shooter-Flair auf, das an Titel wie *Ghost Recon* oder *SWAT* erinnert.

HÖR MAL HER!

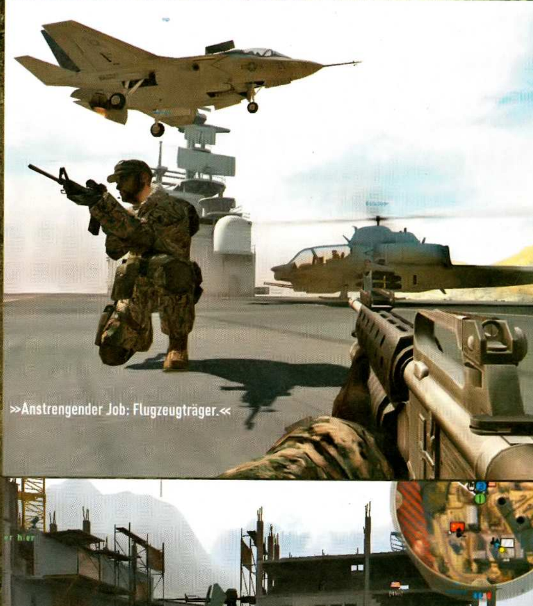
Bei den vielen inhaltlichen Verbesserungen stellt sich natürlich auch die Frage, ob die Technik an den hohen spielerischen Standard herankommt. Die eindeutige Antwort: aber natürlich! Die neue Grafik-Engine schaut superb aus, die Fahrzeuge – sofern Sie einen dicken PC besitzen – schlichtweg brillant. Lichtreflexionen, Blendeffekte, fette Explosionen, Rauchschwaden und aufgescheuchte Vogelschwärme lassen die Schlachtfelder sehr lebendig wirken. Auch der Sound braucht sich nicht zu verstecken. Zwar gibt es keinen coolen Soundtrack, der aus Radios dröhnt, wie es noch im Vorgänger der Fall war, doch die Schussgeräusche und Detonationen hören sich absolut realistisch an. Spätestens wenn eine Anti-Tank-Rakete nur wenige Zentimeter an Ihrem Gesicht vorbeirauscht, rutscht Ihnen das Herz in die Hose. So echt fühlt sich's an.

LOBESHYMNE

Trotzdem hat Dice nicht alle Versprechen gehalten. Das Dutzend Karten verfügt nämlich nur über einen Spielmodus, und zwar die Eroberung. Ob zusätzliche Modi folgen, ist zurzeit noch unklar. Auch der Einzelspieler-Modus weiß nicht wirklich lang zu motivieren. Sämtliche Einsätze lassen sich zwar mit computergesteuerten Bots zocken, doch lediglich mit einer 16-Spieler-Konfiguration. Mehr Leute kriegen Sie also nur im Internet und auf großen LAN-Feten zu Gesicht. Die Cleverness der Bots? Na ja, zum Trainieren reicht's. Das war es aber auch bereits mit der Meckerei. *Battlefield 2* schraubt die Messlatte für kommende Mehrspieler-Shooter höher und klettert sicher für ein paar Monate auf den Genrethron. Klar zum Gefecht! LUKASZ CISZEWSKI



»Fallschirmspringer-Schnupperkurs.«



»Anstrengender Job: Flugzeugträger.«

»Wartet, ihr habt eure UN-Bauhelme vergessen!«

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Der dritte Mehrspieler-Hammer der Schweden erinnert mich stark an meine Freundin: *Battlefield 2* schaut verdammt gut aus, hört sich geil an und ich kann stundenlang daran herumspielen, ohne dass mir langweilig ist. Vor allem die Option, einen Trupp auf die Beine zu stellen, gefällt mir. Mit einem fähigen Anführer wissen Sie stets, wo es langgeht und müssen sich nicht mit nervigen Irrwegen herumplagen. Oder Sie schicken selbst ein paar Soldaten ins virtuelle Nirwana. *Battlefield 2* haut voll rein!

FAZIT



RALPH WOLLNER

So macht das virtuelle Geballer richtig Spaß! Da Frontschwein Ciszewski unfähig ist, ein Team zu leiten, erbarme ich mich mal wieder. Es bereitet mir riesigen Spaß, die Untergebenen durchs Sperrfeuer zu treiben, während ich die Feinde aus sicherer Entfernung wegknacke. Dann stehe ich nach der Online-Schlacht mit einer lupenreinen Statistik da. Am bewährten Spielprinzip hat sich zum Glück nichts geändert, außer dass man mit den neuen Panzern und Wummen noch mehr Chaos anrichten kann. Holen!

BATTLEFIELD 2

MINDESTENS: 1,7 GHz, 512 MByte RAM, 1,7 GByte HD, Win98

SINNVOLL: 2,4 GHz, 1 GByte RAM, Graka mit 256 MByte RAM

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Dice
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.battlefield2.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Eroberungs-Modus; 1 Spieler pro DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 64 Spieler
INTERNET: 64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	89%
SOUND	86%
EINZELSPIELER	61%

MEHRSPIELER

92%

HERVORRAGEND – Einen besseren Mehrspieler-Shooter suchen Sie vergeblich.



- Schlachten auf dem Mars und den Monden Titan, Io, Triton
- Story und Helden mit Inventar
- Sehr lange Spielzeit
- Fette *Earth 4-Engine* mit 5.000 Polygonen pro Einheit
- Einheiten-Editor
- Editor für Karten und Kampagnen
- Innovative Bedienung

AUF DVD
VIDEO
GOLD-UPGRADE

PC ACTION GOLD

Der krachende Dritte

Wir lieben Fortsetzungen! Besonders, wenn sie so reinhauen wie EARTH 2160. In der Vorausgabe noch im Beta-Test, wissen wir endlich, warum das Strategie-Meisterwerk kaum Wünsche offen lässt.

Mit donnernden Schritten stampfen die Jaguar-Mechs der United Civilized States (UCS) über den staubigen Boden. Hinter der Anhöhe warten die ahnungslosen Tussen der Lunar Corporation (LC). Plötzlich reißt eine ohrenbetäubende Explosion einen der Kampf-Droiden in Stücke. Die Feinde haben Lunte gerochen! Fünf Phobos-Gleiter rauschen mit blitzenden Lasergeschützen herbei. Da erreicht die Luftunterstützung der UCS ihr Ziel. Condor-Bomber hinterlassen nur schmauchende Krater, wo bis vor kurzem noch die Gleiter der LC schwebten. Dann kommen die ersten Gebäude der Basis in Sicht. Licht reflektiert von der metallenen Außenhaut. Als ein Forschungszentrum von der orbitalen Station herabgelassen wird, beginnen die Kampf-Droiden ihre Attacke. In einem Feuersturm zerbröselt das erste gegnerische Bauwerk in seine Einzelteile. Doch so schnell gibt die LC nicht auf. Crion-Gleiter lichten mit Langstreckenkanonen die Reihen der Jaguar-Mechs. Diese haben gegen die Reflexionspanzerung der Feinde keine Chance. Ein wohl überlegter Gegenangriff. Der geplante schnelle Sieg der UCS löst sich in Rauch auf.

AKTIVIERUNGSKURS

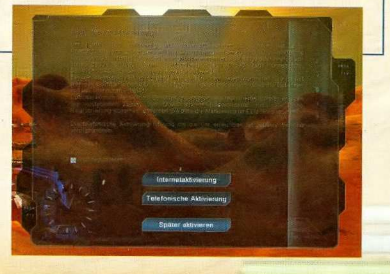
Solch spektakuläre Schlachten stehen bei *Earth 2160* auf der Tagesordnung. Doch bevor Sie die gleißenden Explosionen und leuchtenden Laser in vollem Umfang zu Gesicht bekommen, wartet erst einmal eine Besonderheit auf Sie. Der neueste Streich der Entwickler Reality Pump kommt selbstsicher ohne Kopierschutz auf der DVD daher. Um jedoch mehr als einen Teil der Eurasian-Dynasty-Kampagne zu erleben, steht die anonyme Aktivierung des Spiels auf dem Programm. Ein Schelm, der Böses denkt. Übersehen Sie bei der Freischaltung über Internet das bereits ge-

Schon registriert?

Bei *Earth 2160* ist einiges anders als gewohnt: Sie aktivieren zunächst das Spiel, das schon zum Erstverkaufstag mit Upgrades aufgepeppt wurde. Und bald erscheint ein fettes Extra-Paket ...

AKTIVIERUNG/REGISTRIERUNG

Earth 2160 erscheint auf einer DVD ohne physikalischen Kopierschutz. Anonym per Internet oder Telefon aktivieren Sie das Spiel. Wer sich außerdem noch mit seinen persönlichen Daten registriert, erhält als Dankeschön Zugriff auf das Platinum-Upgrade.



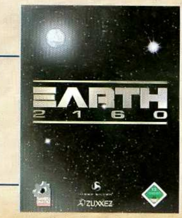


GOLD-/PLATINUM-UPGRADE

Das Gold-Upgrade ist kein Patch, sondern erweitert das Spiel etwa um neue Zwischensequenzen und eine Direktforschung. Wir haben es bereits in der Wertung berücksichtigt. Außerdem spricht Major Falkner mit der deutschen Stimme von Bruce Willis. Das Platinum-Upgrade enthält acht neue Mehrspielerkarten.

COLLECTORS EDITION

Im September erscheint eine *Earth 2160*-Collectors-Box mit allen Teilen der Serie, sämtlichen Add-ons und Upgrades, den Soundtracks auf Audio-CDs sowie einer Video-DVD mit einem Making-of und umfangreichem Bonusmaterial. Her damit!



»Läufer schlägt Teppich. Schach!«

setzte Häkchen, machen Sie sogleich automatisch Bekanntschaft mit der Registrierung, die Ihre persönlichen Daten abfragt. Immerhin erhalten Sie dafür Zugriff auf das Platinum-Upgrade (siehe Kasten oben). Sind Sie eine Frau oder eine Labertasche, telefonieren Sie doch lieber mit Bruce Willis. Bei einer kostenlosen 0800-Telefonverbindung haucht Ihnen dessen deutsche Stimme den Freischaltcode ins Ohr. Da ist Ihnen sicher ganz warm ums Herz. Aber Vorsicht! Um Raubkopien vorzubeugen, ist eine Aktivierung über Internet nur dreimal möglich. Danach ist der Griff zum Hörer unausweichlich.

EINSAME ENTSCHEIDUNG

Welches Schwein ... nein, welche Partei hätten Sie gern? Zu Beginn des Spiel stehen Sie vor einer schweren Entscheidung. Starten Sie mit der Eurasian Dynasty (ED) oder mit der Lunar Corporation? Falls Sie auf heiße Bräute stehen, die auch mal kräftig Hand anlegen, empfehlen wir Ihnen die LC. Hier spielen Sie mit der blauhaarigen Walküre Captain Ariah, die sich mit Weltraumschmugglern und der gegnerischen Partei herumschlägt. Aufseiten der ED wartet Michael R. Falkner darauf, von Ihnen in die Schlachten geschickt zu werden. Wem dessen Stimme in der Verkaufsversion zu monoton klingt, der sollte schleunigst das Gold-Upgrade installieren. Dann donnert – wie bei der Telefonaktivierung – Bruce Willis aus den Lautsprechern (siehe Kasten oben).

DAS GEHT ANS HERZ

Das ist aber beileibe nicht das Einzige, was an Ihre Lauscher dringt. Auch ohne Stethoskop können Sie in *Earth 2160* Ihre Pumpe abhören. In einer der ED-Missionen landen Sie auf dem Saturn-Mond Titan und untersuchen, warum die faulen Säcke von der Forschungs-



»Holte die Urlauber nach 140 Jahren Insolvenzverfahren doch noch ab: Interflug.«

»Endlich 3D: *Space Invaders*.«

»Treffen häufiger ins Schwarze: Sitzpinkler.«

station und Mine Fox 5 nicht mehr ins Funkgerät husten. Nach einer Einführungssequenz durchstreifen Sie die Außenareale der Basis, die mit waberndem Nebel und diffusem Licht schön in Szene gesetzt ist. Sie pirschen sich Zentimeter um Zentimeter auf der Karte vorwärts und sammeln Bomben ein, während der orchestrale Soundtrack bedrohlich anschwillt und Ihren Puls in ungeahnte Höhen treibt. Kein Mensch und kein Mech sind zu sehen. Irgendetwas ist hier doch faul! Vorsichtig robben Sie mit Major Falkner weiter, Ihre Jungs kriechen als Begleitschutz hinter Ihnen im Dreck. Um sie herum schälen sich merkwürdige organische Gebilde aus dem Nebel. Die Musik wird dynamischer, verheißt aber dabei ganz und gar nichts Gutes. Ihr Herz klopft bis zum Hals, als die Gebilde beginnen, sich zu bewegen. Plötzlich ein Schrei: „Feindliche Gebäude in Sicht!" Doch da ist es bereits zu spät. Zischend spucken diese Dinger Geschosse aus, die mit lautem Getöse zwischen den Männern einschlagen. Panik bricht aus. „Ich verliere Blut" und „Ich bin getroffen" sind noch die harmlosesten Rufe Ihrer Söldner, die sich unter schweren Verlusten zurückziehen. Szenen wie diese erleben Sie in fast jeder Mission von *Earth 2160* – und das ist auch gut so. Die Aufträge lassen kaum Abwechslung vermissen, sind spannend, erfordern rasche strategische Entscheidungen und bringen Sie oft sogar um den Schlaf. Mehr als einmal haben wir beim Zocken die Zeit total vergessen und überrascht morgens um halb drei auf die Uhr gestarrt.

DAS HAT TRADITION

Mit *Earth 2160* erwartet Sie traditionelle Echtzeit-Strategie. Traditionell inwiefern? Im Gegensatz zu Genre-Vertretern wie etwa *Codename: Panzers*

So spielt sich Earth 2160

Klassik ist wieder angesagt. Wie Michel Friedman besinnt sich auch Zuxxez' neues Strategieepos auf alte Tugenden. Weisheit, Gerechtigkeit und Tapferkeit? Vielleicht. Und noch ein paar mehr.

ERSTE HILFE
Brauchen Sie Unterstützung im Kampf, beim Basisbau oder Rohstoff-Sammeln? Heuern Sie einen Söldner an! Der virtuelle Agent leistet gegen Bares erste Hilfe.

FORSCHEN
Die meisten coolen Technologien wie Laserbrutzler oder Raketenabwehrsysteme entwickeln Sie zunächst. Das dauert auch mit mehreren Labors seine Zeit.

EINHEITEN BASTELN
Mit dem genialen Einheiteneditor rüsten Sie Ihre Fahrzeuge mit schlagkräftigeren Waffen, stärkerer Panzerung und speziellen Schilden aus, sobald Sie diese erforscht haben.

PLATT MACHEN
Früher oder später treffen Sie auf Feinde. In den Schlachten beweisen Sie besonderes taktisches Geschick und ergötzen sich an den grandiosen Explosionen.

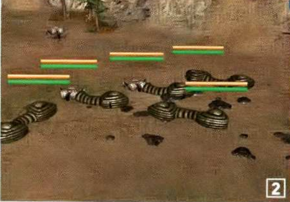
PAKETE SCHICKEN
Oft benötigte Verbände schnüren Sie zu Produktionspaketen. Sie entscheiden, ob die neuen Einheiten nach dem Bau direkt ins Kampfgebiet wandern oder an der Basis warten.

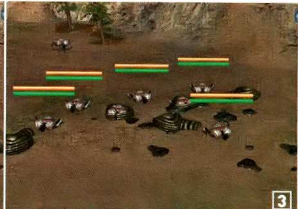
BASIS AUFBAUEN
ED, LC, UCS ziehen Gebäude für Gebäude hoch, produzieren dort Einheiten und forschen. Nur die Aliens bilden eine Ausnahme (siehe Kasten unten „Klone, Mann!").

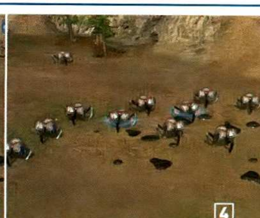
Klone, Mann!

Wie es sich für anständige Außerirdische gehört, stampfen die Aliens nicht etwa schnöde Basen aus dem Boden, sondern kopieren sich – wie Dieter Bohlen seine Songs. Nach dem Verpuppen der Muttereinheiten (Bild 1 und 2) entsteht neues Kanonenfutter (Bild 3 und 4).









– *Phase One* stampfen Sie zunächst eine Basis aus dem Boden und kratzen Rohstoffe ab. Schließlich produzieren Sie Einheiten und schicken diese in die optisch atemberaubenden Kämpfe. Erblicken Ihre geschundenen Augen die erste Schlacht, fällt Ihnen mit Sicherheit die Kinnlade runter. Gleißend helle, bildschirmfüllende Explosionen mit schicken Partikeleffekten, die ganze Einheiten buchstäblich in Stücke reißen, reflektierendes Wasser, Bump Mapping und ein Detailgrad, den Sie sonst nur aus 3D-Shootern kennen. Auf Deutsch: Die Grafik von *Earth 2160* zieht mit Platzhirsch *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde* gleich. Das Geschehen untermalen orchestrale Bombastklänge, die aus einem Kinofilm stammen könnten. So präsentiert sich der Strategiebrocken wie kaum ein anderer Gnerevertreter und bläst Sie schon allein technisch fast so vom Hocker wie ein Tsunami.

CLEVER & HART

Taktisch erwartet Sie Kost vom Feinsten. Nicht nur, dass die Gegner intelligent agieren und sich sogar Strategien von Ihnen abgucken. Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie die Feinde in einen ähnlichen Hinterhalt locken, wie Sie ihn vor zwei Levels gelegt haben, und ganz nebenbei noch Ihre Basis in Schutt und Asche legen! Sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt. Jede der vier Parteien spielt sich deutlich anders. Die LC-Jungs futtern wohl gerne Balsens Prinzenrolle, jedenfalls schichten sie Gebäude Etage für Etage in den Himmel. Es ist Ihre Entscheidung, in welcher Reihenfolge Trainingslager, Produktionshalle und Forschungseinheit übereinander liegen. Die ED dagegen macht Partykönig Ammer Konkurrenz, der ja gern Rohre verlegt. Ohne die hohlen Dinger als Gebäudeverbindungen läuft bei denen gar nichts. Die UCS dagegen setzt auf Altbe-

EARTH 2160

VERGLEICH

EARTH 2160 | EARTH 2150 | C&C GENERÄLE

STORY

84% Spannende Story mit überraschenden Wendungen und zwei Heldenfiguren.

72% Der Konflikt zwischen den drei Parteien spitzt sich dezent spannend zu.

74% Sie bekämpfen den Terrorismus ohne geniale Hintergrundgeschichte.

GRAFIK

93% Detaillierte Texturen, realistische Animationen und geile Explosionen. Super!

74% War einst richtungsweisend und ist heute immer noch gut.

82% Bei Erscheinen phänomenal, heute nicht mehr ganz so spektakulär.

BEDIENUNG

94% Viele sinnvolle kleine Raffinessen machen die Steuerung nahezu perfekt.

86% Fast fehlerfrei, aber der Nachfolger zeigt, dass es noch besser geht.

86% Geht schnell in Fleisch und Blut über. Einfach, logisch und gut.

MEHRSPIELERSPASS

65% Neue Modi und Wahlmöglichkeiten, aber noch Verbindungsprobleme.

81% Gut, aber eigentlich schwächer als der Nachfolger. Wenn der funktioniert.

91% Unmengen an Karten und hervorragendes Balancing. Einfach klasse.

	Earth 2160	Earth 2150	C&C Generäle
Grün (Action)	40%	45%	50%
Rot (Taktik)	60%	55%	50%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Action, ROT=Taktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

1.200 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 1.600 MHz 512 MB RAM, Radeon 9600 XT | 2.000 MHz 1.024 MB RAM, Radeon 9800 XT

1.024 MB RAM

		Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Wer das Strategie-Spektakel mit allen Details und hohen Auflösungen genießen will, braucht vor allem ein leistungsstarkes Pixeltriebwerk wie eine Geforce FX 5950 Ultra, Radeon 9800 XT oder höher (Radeon X800 Pro/ Geforce 6800 GT). Im Gegenzug sind zwei Gigahertz Prozessor-Power ausreichend. Mit einer Geforce4 Ti-4200 ist *Earth 2160* ebenfalls gut spielbar, da nicht alle Details dargestellt sind.

PRO & CONTRA

- \+ Richtungsweisende Grafik
- \+ Spielphysik, Wettereffekte
- \+ Rassen spielen sich unterschiedlich
- \+ Einheiten-Editor
- \+ Bild in Bild
- \+ Virtuelle Agenten
- \+ Zeitsprung-Funktion
- \+ Produktionspakete
- \+ Freie, umfangreiche Forschung
- \+ Ego-Perspektive
- \+ Mehrspieler mit Pausen- und Speicherfunktion
- \+ Viele Konfigurationsmöglichkeiten
- − Präsentation der Story
- − Mitunter Wegfindungsprobleme
- − Statische Übersichtskarte

währtes und pflanzt schlicht Bauwerk neben Bauwerk. Die Außerirdischen verzichten als einzige Rasse komplett auf Forschung und herkömmlichen Basisbau und klonen sich stattdessen (siehe Kasten S. 101). Alle anderen Parteien fügen per Forschung ihrem Arsenal neue Technologien hinzu. Nachdem Sie ein Labor Ihr Eigen nennen, betätigen Sie sich als Thomas-Alva-Edison-Verschnitt und schauen, was Sie aus Ihrer Technik noch alles herausholen können. Per Mausklick suchen Sie sich ein Gimmick wie etwa den Raketenwerfer Mark 3 aus. Sämtliche Forschungsarbeiten, die nötig sind, damit Sie das fette Teil auch bekommen, arbeitet das Programm automatisch ab. Erforschte Panzerungen, dicke Bordgeschütze und flotte Antriebe sind im Spielverlauf gegen immer stärkere Gegner tatsächlich dringend nötig. Vorher ist lediglich etwas Bastelei im Einheiteneditor angesagt. Dort bauen Sie individuelle Fahrzeuge, die etwa speziell gegen chemische Angriffe oder Laserattacken geschützt sind. Lassen Sie sich ruhig Zeit und experimentieren Sie, das Spiel pausiert währenddessen. Schlagen Sie schon die Hände über dem Kopf zusammen, aus Angst, den Überblick zu verlieren? Locker bleiben! Ja, *Earth 2160* ist ein Optionsmonster, doch die Steuerung geht innerhalb kürzester Zeit in Fleisch und Blut über. Mittels simpler Menüs kontrollieren Sie Bau, Forschung und Einheiten. Ist Ihnen das alles trotzdem zu viel des Guten, heuern Sie einfach einen oder mehrere virtuelle Agenten an. Diese nützlichen Typen kümmern sich um Ihren Rohstoffnachschub, bauen die Basis weiter aus oder unterstützen Sie sogar im Kampf. Nett, oder?

GRUPPENDRANG

Was viele Zocker brennend interessiert: der Mehrspieler-Modus! Dieser präsentierte sich in unserem Test extrem bockig. Zunächst entscheiden Sie sich für einen der vier Spielmodi – und dann beginnen Sie zu beten. Verbindungsfehler waren keine Seltenheit und öfter wurden Mitspieler aufgrund eines asynchronen Spielablaufs aus einem laufenden Gefecht ge-



worfen. Im Test hatte etwa ein Mitspieler bereits die feindliche Basis komplette von der Karte getilgt, während ein Verbündeter noch auf Feinde ballerte, die gar nicht mehr hätten existieren dürften. Laut Verleger Zuxxez wird das durch Programmroutinen für AMD-Prozessoren hervorgerufen. Ein Patch ist bereits in Arbeit. Liefen die Mehrspieler-Gefechte allerdings, präsentierte sich *Earth 2160* auch hier als Spielspaßfeuerwerk und überraschte mit 16 ausgeklügelten Karten und einem recht ausbalancierten Spielgeschehen. Über das Online-System EarthNet geriet das Zocken aber aufgrund von Verbindungsproblemen zum Geduldsspiel.

RUNDUM GELUNGEN?

Mit *Earth 2160* erwartet Sie also das perfekte Strategiespiel? Nicht ganz. Zuxxez' neuem Titel mangelt es etwas an Atmosphäre. So wunderschön die Grafik auch glänzt, so trist wirkt oftmals die Landschaft. Okay, Sie sind auf Mars und Monden unterwegs, aber hier und da hätten mehr und vor allem animierte Objekte Wunder gewirkt. Es ist löblich, dass der Verleger noch vor der Veröffentlichung die Stimme eines Hauptcharakters aufpolierte. Perfekt ist die gesamte Sprachausgabe deshalb noch nicht. Die Befehlsbestätigung „Roger" der LC klingt etwa, als hätte die Kämpferin eben erst ihr verschlafenes Hinterteil aus der Kiste geschwungen. Verschmerzbar, denn *Earth 2160* knallt mächtig! Bis auf die wenigen Kritikpunkte erwartet Strategen der Himmel auf Erden. Wem das noch nicht reicht, der bastelt sich im mitgelieferten Editor flott eigene Karten zusammen. Gespickt mit einer Optik, bei der selbst Heidi Klum nicht mithalten kann, fesselt Sie *Earth 2160* wochenlang rund um die Uhr an den PC.

ANDREAS BERTITS/MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME

Quer über die Karte zu pflügen und Bertits' Amazonen mit meinen fetten Raumschiffen zu grillen – das hat was - wenn es denn funktioniert! Dann bietet *Earth 2160* im Einzel- und Mehrspieler-Modus die volle Packung für Hardcore-Strategen. Ausgefeilte Taktiken, durchdachte Bedienung, spielerische Freiheit, fette Grafik. Was will man mehr? Abwechslungsreichere Schauplätze mit mehr Vegetation? Hier wäre weniger Realismus mehr gewesen. Trotz neuer Bruce-Willis-Stimme spielt sich *Earth 2160* nämlich wegen der nüchternen Präsentation der Geschichte etwas „kühl". Ich empfehle trotzdem: Kaufen, zocken!

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Selten habe ich mir so prickelnde Schlachten mit Kollege Brehme geliefert wie in *Earth 2160*. Vorausgesetzt, die Partie lief stabil. Einmal gewann er nur, weil ich vor lauter Staunen über die grandiose Optik vergaß, Einheiten zu produzieren. Mit diesem Titel erhalten Taktiker die Herausforderung ihres Lebens und stoßen ständig auf kleine, feine Ideen. Ja, die Atmosphäre ist etwas dünn. Ich kann mich nicht ganz mit den farblosen Helden identifizieren, deren Schicksal geht mir am Allerwertesten vorbei. Das ist schade, verschmerzbar, denn es macht einfach zu viel Spaß, Gegner mit immer wieder neuen Tricks zu erledigen.

EARTH 2160

MINDESTENS: 1 GHz, 512 MByte RAM, 1,5 GByte HD, 128-MByte-Graka
SINNVOLL: 2 GHz, 1 GByte RAM, 256 MByte-Grafikkarte

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Reality Pump
VERTRIEB:	Zuxxez
INTERNET:	www.earth2160.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Friedfertiger Beginn, Helden töten, Gebäude zerstören, Onkel Sam; 1 SP./DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	92%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	93%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	65%

EINZELSPIELER 91%

HERAUSRAGEND – Ein wahres Hardcore-Strategie-Feuerwerk!



- 7 Völker
- Hunderte von Gegenständen
- Von Kultdesigner David W. Bradley
- Kooperativer Mehrspieler-Modus

AUF DVD
VIDEO

Zum Keulen!

Knüppel auf den Sack! In DUNGEON LORDS mähen Sie sich durch Horden an Gegnern. Das nimmt einfach kein Ende!

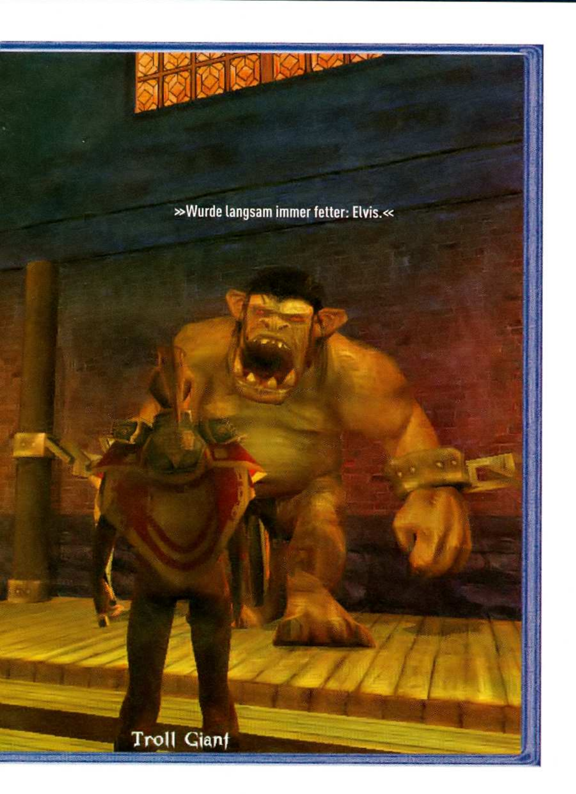
»Geschickte Kerle stutzen die Achselhaare ihrer Frauen heimlich.«

Ich glaub, ich steh im Wald! Dieser Satz geht Ihnen beim Rollenspiel *Dungeon Lords* von David W. Bradley (*Wizardry*) sicher nicht nur am Anfang durch den Kopf, wenn Ihr frisch gebackener Recke im Dickicht neben einem Lagerfeuer herumlümmelt. Wie aus dem Nichts erscheint ein Bote und drückt Ihnen einen Brief in die Pfoten. Sie sollen zur Stadt Fernhain eilen und sich im Tempel melden. Na, das lassen Sie sich doch nicht zweimal sagen. Ausrüstung überprüft und losgetrottet, den Held dank Verfolger-Perspektive fest im Blick. Das erste Reiseziel rückt flott näher, ausreichender Beschilderung und nützlichem Kompass zum Dank. Ausgestattet mit diversen Fähigkeiten wie Schwertkampf, Schlösser knacken und dem Umgang mit tödlicher Magie kommen Sie zügig voran. „Hehehe", knarzt es plötzlich aus den Lautsprechern. Schon hüpfen mehrere grünhäutige Goblins aus dem dichten Gestrüpp und wollen Sie zu Hackfleisch verarbeiten – was ihnen auch wenige Sekunden später gelingt. Gut, das war wohl nix. Noch mal. Doch auch dieses Mal zeigt Ihnen eine Horde klappriger Skelette, wer die Hosen anhat. Grummelnd schrauben Sie das zufällige Monsteraufkommen und den Schwierigkeitsgrad etwas herunter. „Hehehe", kündigen sich die Unholde wieder an. Durch wildes Gehämmer auf die linke Maustaste und Drücken der Bewegungstasten schicken Sie das lästige Viehzeugs dieses Mal mit eleganten Angriffsarten wie Überkopfschlägen und weit ausgeholten Schwertschwüngen ins Nirwana. Flugs Tränke, Bücher und Gold eingesackt und endlich geht's weiter.

»Bei solch einer Orangenhaut hilft auch das L'Oreal-Pflaster nicht mehr.«

»Hat den Bogen raus: Elf.«

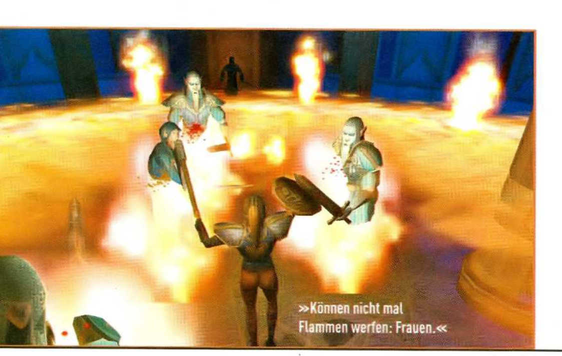
»Neulich beim Weight-Watchers-Treffen: Cheater.«



»Wurde langsam immer fetter: Elvis.«

SCHWERARBEIT

Dungeon Lords hat es in sich. Der immense Schwierigkeitsgrad lässt Sie oft vor Frust heulend vor dem PC zusammensacken. Vor allem die Zufallskämpfe nerven wie ein Besuch bei den Schwiegereltern. Zwar heben sich die Prügeleinlagen dank Shooter-ähnlicher Steuerung von der Konkurrenz ab, doch die Steuerung Ihres Helden geriet viel zu träge. Besonders blöd, wenn Sie eines der zahlreichen Hüpf-Rätsel absolvieren. Oft balancieren Sie über schmale Balken, um von einer Säule zur nächsten zu springen. Ohne Fingerspitzengefühl färben sich bald Ihre Haare grau. Dafür belohnt Sie *Dungeon Lords* mit vielen namensgebenden Verliesen. In den schummrigen Katakomben schleichen Sie vorsichtig voran, nur um einer Horde grausiger Untoter oder einem Haufen ekligem Schleim in die mehr oder weniger vorhandenen Arme zu laufen. Buntes Licht, realistische Schatten und spiegelndes Wasser sorgen



»Können nicht mal Flammen werfen: Frauen.«

So spielt sich Dungeon Lords

In epischen Rollenspielen gibt es bekanntlich stets sehr viel zu tun. Fiese Monster vermöbeln, eine Welt erforschen und die Nichtspielercharaktere mit zahlreichen Aufgaben versorgen. Und Ihr Held möchte immer weiter aufsteigen ... Was genau Sie in *Dungeon Lords* zu tun haben, und ob das überhaupt Spaß macht, erfahren Sie jetzt. Also, gut aufgepasst!

METZELN

Ständig rennen Ihnen Monster über den Weg, die Sie verkloppen sollen. Das fällt mit der ungenauen Steuerung nicht leicht. Die Zufallskämpfe gehen zwar mit der Zeit auf die Nerven, aber dadurch gewinnt Ihr Held an Erfahrung.



SCHLÖSSER KNACKEN

Um an die wertvollen Schätze in verschlossenen Truhen zu kommen, benötigen Sie Fingerspitzengefühl, ein gutes Auge und das richtige Timing. Klicken Sie die angezeigten Symbole schnell an. Das kann frustrierend sein.



CHARAKTER VERBESSERN

Pro Kampf erhält Ihr Recke sofort Erfahrungspunkte, die Sie gleich auf die Attribute und Fertigkeiten verteilen. Dabei sollten Sie stets überlegt vorgehen, denn einmal vergebene Punkte lassen sich nicht rückgängig machen.



STERBEN

Aufgrund des immens hohen Schwierigkeitsgrades segnet Ihr Held öfter das Zeitliche, als Ihnen lieb ist. Wohl dem, der genügend Wiederbelebungszauber mit sich führt. Alle anderen beißen vor Frust leicht mal in die Tischkante.



DUNGEON LORDS

VERGLEICH

DUNGEON LORDS


KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2


WORLD OF WARCRAFT



GRAFIK

DUNGEON LORDS	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	WORLD OF WARCRAFT
74%	82%	85%
Bunte Lichteffekte und hübsche Modelle, aber hakelige Animationen.	Entspricht nicht mehr ganz dem Stand der Zeit, sieht aber noch gut aus	Enorme Weitsicht und Details, aber der Comiclook ist gewöhnungsbedürftig.



HELDENFAKTOR

DUNGEON LORDS	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	WORLD OF WARCRAFT
85%	88%	94%
Retten Sie das Fantasyreich vor dem Bösen! Ob Sie wollen oder nicht.	Ob gut oder böse, Sie sind der Chef in einem gigantischen Abenteuer.	Obwohl Sie nur einer unter Tausenden sind, verändern Sie die Welt.

ATMOSPHÄRE

DUNGEON LORDS	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	WORLD OF WARCRAFT
55%	88%	95%
Kaum Nichtspieler-Charaktere und eine leere Welt schaffen kaum Flair.	Heroische Krieger und finstere Schurken kommen voll auf ihre Kosten.	Bislang unerreicht. Macht süchtig und lässt Sie nicht mehr los. Buchstäblich!

SPIELSPASS

DUNGEON LORDS	KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2	WORLD OF WARCRAFT
60%	91%	93%
Zu viele Probleme und die fehlende Atmosphäre ruinieren das Spielgefühl.	Entdecken Sie Ihr wahres Gesicht im Spiel. Das fesselt stundenlang.	Die Langzeitmotivation und die Aufgaben suchen ihresgleichen.
50% / 50%	60% / 40%	45% / 55%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Kampf, ROT=Charakterausbau

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KAUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

1000 MHz 256 MByte RAM Geforce FX 5200 Ultra | 1500 MHz 256 MByte RAM | 2000 MHz 512 MByte RAM Radeon 9800 Pro

1.024 MB RAM

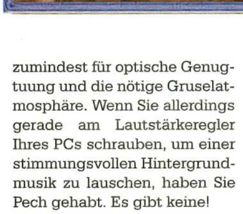
CPU	Auflösung	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Die Optik von *Dungeon Lords* ist zwar nur Durchschnittskost. Trotzdem werden für alle Details, gerade in Außenarealen mit vielen Widersachern mindestens eine 2-GHz-CPU, 512 MByte RAM sowie eine Radeon 9800 Pro benötigt. DirectX-7-Karten (Geforce2/4 MX) werden unterstützt. Bei Leistungseinbrüchen helfen das Verringern der Auflösung, der Sichtweite und der Details sowie das Abschalten der Schatten.

PRO & CONTRA

- \+ Fokus auf actionreichen Kämpfen
- \+ Komplexes Charaktersystem
- \+ Sehr viele Aufgaben
- \+ Sieben spielbare Völker
- \+ Ausgefeiltes Berufesystem
- \+ Hervorragende Sprachausgabe
- \+ Viele Aufträge
- − Ungenaue Steuerung
- − Sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- − Welt wirkt leer
- − Wichtige Nichtspielercharaktere sind schwer zu finden
- − Kaum Atmosphäre
- − Keine Hintergrundmusik
- − Nervige Soundeffekte
- − Einige Programmfehler

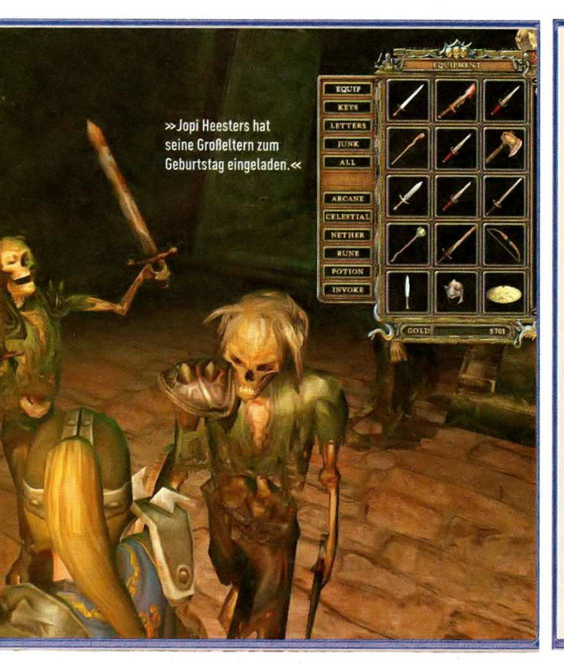


zumindest für optische Genugtuung und die nötige Gruselatmosphäre. Wenn Sie allerdings gerade am Lautstärkeregler Ihres PCs schrauben, um einer stimmungsvollen Hintergrundmusik zu lauschen, haben Sie Pech gehabt. Es gibt keine!

DÜNNE ATMOSPHÄRE

Wundern Sie sich nicht, wenn Sie in den Städten selten auf Bewohner treffen. Die paar Typen, die Ihnen über den Weg laufen, staksen hölzern und ziellos durch die Gegend. Außerdem herrscht in den wenigen Gebäuden, die Sie betreten dürfen, Leere wie in George Bushs Kopf. Das saugt nicht gerade ins Spiel. Dafür

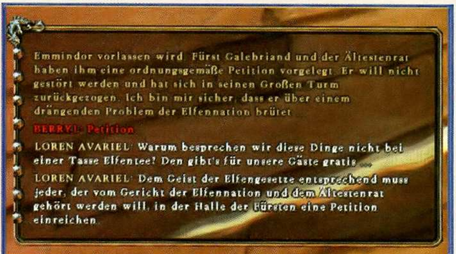

»Erwin Teufel hielt eine letzte flammende Rede.«



»Jopi Heesters hat seine Großeltern zum Geburtstag eingeladen.«

DEUTSCH: GUT

Wir Deutschen haben es besser. Wir haben den Euro, die Rot-Grüne-Regierung und Dieter Bohlen. Okay, vielleicht doch nicht ... Aber wenigstens labern die Nichtspielercharaktere Sie in der teutonischen Variante von *Dungeon Lords* mit professioneller Sprachausgabe dicht, wo Sie in der US-Version nur winzige Texte zu lesen bekommen. Prominente Sprecher wie die Synchronstimmen von Charlton Heston (*Ben Hur*), Angelina Jolie (*Lara Croft: Tomb Raider*) und Kirk Douglas (*Spartacus*) geben ihr Bestes, um Sie ins Spiel zu ziehen. Rund 70.000 Worte vertonte Verleger Dtp. Respekt! Doch damit nicht genug. In der deutschen Fassung dürfen Sie die Texte und Sprachausgabe abbrechen und freuen sich über frische Wappenzeichen, die Ihrem Helden Boni wie Glück oder eine bessere Verteidigung bescheren. Zudem gehören auch die wesentlichen Programmfehler der US-Version der Vergangenheit an.



knabbern Sie an einigermaßen netten Aufträgen, auch wenn Sie sich oft fragen, wieso Sie jetzt schon wieder durch die unübersichtlich und steril geratene Pampa latschen, nur um eine Nachricht zu überbringen. Auch haben Sie häufig Schwierigkeiten, die gesuchte Person zu finden. Im Gegensatz zu *World of Warcraft* geben keinerlei Frage- oder Ausrufezeichen Hinweise, wo sich der nächste Gesprächspartner aufhält. Generell wirkt *Dungeon Lords* schlicht und ergreifend an allen Ecken und Enden unfertig, besonders hakt es am Balancing. Das zeigt sich auch am sinnlosen Magiesystem, bei dem Sie zwar Ladungen von Zauberbüchern konsumieren, aber kaum mal neue Zaubersprüche dabei lernen.

ACHT FREUNDE SOLLT IHR SEIN

Wenig besser sieht's aus im kooperativen Mehrspieler-Modus für bis zu sieben Gleichgesinnte. Gemeinsam macht's etwas mehr Laune, Legionen von Drachen und Trollen die Krallen zu stutzen, Fallen zu entschärfen und über Abgründe zu hüpfen. Kombiniert mit den spannenden Verliesen und dem gelungenen Fertigkeitensystem bekommen ausgehungerte Rollenspieler, die das eine oder andere Auge zudrücken, also trotz allem etwas Spielspaß für ihr Geld. ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS





Als ich die Testversion von *Dungeon Lords* zockte, fühlte ich mich nicht nur einmal wie ein Betatester. Sehr schade, wie viel Potenzial hier verschenkt wurde. Von der im Grunde durchdachten, aber ungenauen Steuerung über die fehlende Atmosphäre zum beinahe unverschämt hohen Schwierigkeitsgrad – das Spiel kommt nie richtig in Gang. Was hätte sein können, zeigen die interessanten Verliese und das clevere Charakterausbausystem. Doch was nützt das, wenn einem immer wieder ärgerliche Kleinigkeiten den Spaß rauben.

FAZIT

REBECCA RITTER



Wenn man sich einmal an die etwas zähe Steuerung gewöhnt hat, machen die Kämpfe in *Dungeon Lords* zumindest etwas Laune. Unverzeihlich ist aber, dass ich jedes Mal, wenn ich einen Spielstand laden möchte, ins Hauptmenü zurückkehren muss. An der Atmosphäre hätten die Entwickler auch feilen können. Wenn ich durch die Gebäude wandere, komme ich mir vor, als würde ich die Kühlschränke meiner Kollegen während der Produktionswoche durchstöbern. Gähnende Leere. Da hätte viel mehr draus werden können.



»Gefährlich: Herzschrittmacher aus Polen.«

DUNGEON LORDS

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 2,2 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Action-Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Heuristic Park
VERTRIEB:	Dtp
INTERNET:	www.dungeonlords-game.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kloppen Sie sich kooperativ durch; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	63%
STEUERUNG	60%
GRAFIK	74%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	60%

EINZELSPIELER

60%

AUSREICHEND – Unfertig wirkendes Fantasy-Abenteuer, das Potenzial verschenkt.

»Haben einen an der Waffel: Motocrossfahrer.«

- 13 Waffensysteme
- Spezialfähigkeiten wie Tarnung, Energieschild oder Neural-Boost
- 4 Mehrspieler-Modi

AUF DVD
VIDEO

Nur nicht rot sehen!

Vor knapp zwei Jahren ballerten wir uns durchs polnische CHROME. Im Nachfolger SPECFORCE geht es ähnlich zur Sache. Zu ähnlich?

IM VERGLEICH

Far Cry	91%
Chrome: Specforce	71%
Chrome (abgewertet)	70%

Far Cry übertrumpft das polnische Ego-Shooter-Duo in jeder Hinsicht. Fettere Optik, mehr Abwechslung, besseres Charakterdesign und die cooleren Waffen. *Specforce* ist nur minimal besser als sein Vorgänger – sowohl in grafischer als auch in spielerischer Hinsicht.

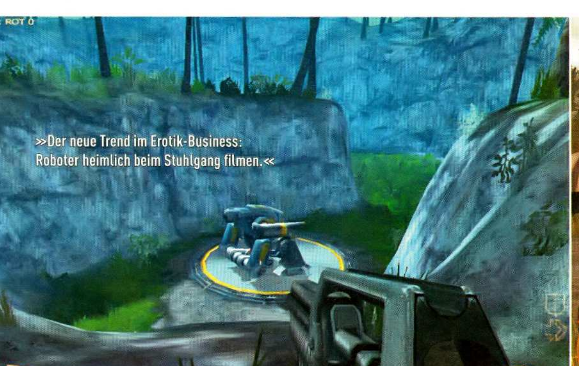
Techland erzielten mit *Chrome* einen Achtungserfolg. Rund 500.000-mal hat sich der Ego-Shooter weltweit verkauft. Die Macher aus Polen ernteten vor allem für die Engine viel Lob. Noch vor *Far Cry* bot *Chrome* riesige Außenlevels und zahlreiche Fahrzeuge, die dem Spieler das Gelatsche abnahmen. Teils heftiges Geruckel und eine unausgegorene KI waren die Kehrseite der Medaille. Schon damals haben wir uns gefragt, wie wohl der Nachfolger aussieht. Sicherlich würden die Entwickler aus den Fehlern lernen und ein verbessertes Shooter-Brett ins Rennen schicken, das auch die hochkarätige Konkurrenz aus den USA das Fürchten lehrt. Ja, wir drückten Techland die Daumen, denn ambitioniert sind die Jungs ja, wie zum Beispiel auch das saucoole *Xpand-Rally* beweist.

ETWAS ALTBACKEN

Kurz: Wir waren etwas enttäuscht, als der *Chrome*-Nachfolger ins Testlabor flatterte. In erster Linie mutet *Specforce* wie ein *Chrome*-Add-on an, das eineinhalb Jahre zu spät auf den Markt kommt. Grafisch und spielerisch hat sich nämlich so gut wie gar nichts geändert. Zur Story: In einer düsteren Zukunft konsumieren immer mehr Kriminelle eine ziemlich fiese Droge, wodurch sie sich in furchtlose und unglaublich strapazierfähige Drecksäcke verwandeln. Das Ganze gerät langsam zu einem heftigen Problem und so machen sich Held Logan und die Specforce zur Wurzel allen Übels auf: der Drogen-Produktionsanlage. Diese gilt es platt zu machen, denn ein drogenfreies Universum ist der erste Schritt in Richtung Glückseligkeit.

GEFAHR IM ANZUG

Logans wichtigstes Utensil ist sein Kampfanzug, der mit netten Spielereien aufwartet. Damit kann sich die galaktische Kampfsau unsichtbar machen, ein Schutzschild aktivieren, ihre Reflexe aufbrezeln und so weiter. Direkt unter der Gesundheitsleiste findet sich eine Energieanzeige, von der Logans Spezialfähigkeiten zehren. Also hebt man sich gewisse Kapriolen besser für den Ernstfall auf. Wenn Sie beispielsweise durch ein Gebiet rennen, in dem mehrere Kampf-Mechs, stationäre Geschütze und



»Der neue Trend im Erotik-Business: Roboter heimlich beim Stuhlgang filmen.«



»Seine Freundin Karo Sserie hatte ihn verlassen.«


»Du Depp! Ich wollte einen Weinbrand zum Geburtstag. Keinen Waldbrand!«


»Neu im Fernsehen: Karlssons MG auf dem Dach.«

dutzende Soldaten auf Sie warten, hilft ein Schutzschild schon, um zu überleben ...

BITTE EINSTEIGEN

Wo wir schon mal bei stationären Geschützen, Mechs und Fahrzeugen sind: Die fetten Teile dürfen Sie natürlich auch selber steuern. Einfach per Aktionstaste einsteigen und schon stampfen Sie im raketenbestückten Kampfroboter durch die Gegend oder verkürzen sich lange Wege mit flinken Buggys. Das macht Spaß, ist aber nicht perfekt gelöst. Warum kann man etwa mit einem tonnenschweren Roboter keinen klapprigen Drahtzaun umtreten und muss stattdessen außen herum latschen?

DEINS IST MEINS

Ballern Sie Gegner über den Haufen, fallen diese dank Ragdoll-Physik sehr schick um. Pixel-Leichname klicken Sie an und schon erscheint deren Inventar auf dem Monitor. Virtuelles Leichenfleddern kann einfacher nicht sein. Die künstliche Intelligenz der Gegner war ja im Vorgänger schon nicht so prall. Häufig fangen Sie sich eine Breitseite ein, ohne auch nur eine Ahnung davon zu haben, woher die Schüsse kommen. Dann wiederum passiert es, dass Sie vor einem Gegner stehen und dieser regungslos verharrt. Vielleicht vor künstlicher Angst? Hin und wieder greifen Sie den Feind auch im Team an, was zu einem weiteren Ärgernis führt. Entfernen Sie sich nur wenige Meter von ihrer Gruppe, um etwa hinter einem Fels in Deckung zu gehen, folgt oft der Abbruch der Mission, was beim Tester schon mal für Kommentare sorgte wie: „Verdammte Scheiße, ich bring euch alle um!" Ja, auch die Optik ist nicht gerade ein fetter Reißer. Die Gesichter der Figuren sind sogar peinlich und aus der Nähe betrachtet wirken die Levels arg detailarm. AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK



Chrome ist ein perfektes Beispiel für die rasante Entwicklung im Shooter-Bereich. Vor knapp zwei Jahren erschienen, machte der Vorgänger echt was her. Der Nachfolger sieht im Endeffekt genauso aus, bietet fast dieselbe Spielmechanik und wirkt somit wie ein Relikt aus der Steinzeit. Doch es soll nicht der Eindruck entstehen, dass es sich um ein schlechtes Spiel handelt. *Chrome: Specforce* ist ein solider Ego-Shooter mit einigen netten Ideen. Das Teil kommt einfach nur eineinhalb Jahre zu spät und zieht gegen *Far Cry*, *Doom 3*, *Half-Life 2* und Co. deutlich den Kürzeren.


»Stehen auf breite Becken: Robo-Schwimmprofis.«

CHROME: SPECFORCE

MINDESTENS: 1,3 GHz, 256 MByte RAM, 1,8 GByte HD Win98
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 29,-
ENTWICKLER:	Techland
VERTRIEB:	Deep Silver
INTERNET:	specforcethegame.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team-DM, Team Domination, Capture the Flag
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 32 Spieler
INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80 %
STEUERUNG	81 %
GRAFIK	70 %
SOUND	76 %
MEHRSPIELER	77 %

EINZELSPIELER 71 %

GUT – Grundsolide Shooter-Action mit veralteter Technik.

»Hameln 2005: Die Rache.«

Ratten? Scharf!

Rund 20 Jahre ist es her, dass THE BARD'S TALE Rollenspieler-Herzen auf dem C64 im Sturm eroberte. Ob dies dem gleichnamigen Remake auch gelingt?

Brian Fargo, Vater solch legendärer Titel wie *Bard's Tale* oder *Fallout, hat* sehr viel für das Rollenspiel-Genre getan. Deshalb darf er es auch mal aufs Korn nehmen. Und genau das tut er mit seinem neuen Baby: *The Bard's Tale*. Im Endeffekt hat das humorige Abenteuer nur noch den Namen mit dem kultigen Original gemein. Das beginnt beim Helden, der eben nicht der strahlende Retter des Universums ist, sondern einfach nur ein egozentrischer Sack, der wenig Intelligentes oder Nettes über die Lippen bringt. Dafür bringt er den Spieler mit seinen lässigen Kommentaren nicht nur einmal zum Lachen. Besonders geil ist es, wenn er sich mit dem Erzähler der Geschichte anlegt.

HICKE HACKE!

Gezockt wird *The Bard's Tale* aus der Vogelperspektive, wobei die Kamera frei drehund zoombar ist. Genau wie bei den Genrekollegen *Diablo* oder *Restricted Area* bewegen Sie die Spielfigur, indem Sie auf einen Punkt rechtsklicken. Schon rennt der Held genau dorthin. Mit der linken Maustaste dreschen Sie auf die Gegner ein, die Leertaste fungiert als Block und per Zahlentasten wählen Sie etwa Zaubersprüche und Waffen aus. So hacken Sie sich relativ unkompliziert durch die riesige Rollenspielwelt. Zwei Dinge unterscheiden den Barden von anderen Genre-Vertretern: 1. Gegenstände, die Sie einsammeln, wandeln sich automatisch in Knete um. 2. Der Humor. Es gibt wenige Spiele, die uns dermaßen oft zum Grinsen brachten. Die deutsche Synchronisation ist echt gelungen, die ebenfalls enthaltene Original-Sprachausgabe einfach fantastisch!

WIR WOLLEN MEHR KOMBOS!

Eine Schnellspeicher-Funktion fehlt. Ihren Fortschritt sichern Sie an großzügig verteilten Speicherpunkten. Das ist dank des lockeren Schwierigkeitsgrades nicht ganz so schlimm. Nach längerer Spieldauer sind die Gefechte jedoch ziemlich öde. Da hätte ein umfangreicheres Kampfsystem wahre Wunder gewirkt.

AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET ISCITÜRK



Ich war gerade 12 Jahre alt, als das Original-*Bard's Tale* erschien. Ich habe trotzdem lieber *Yie Ar Kung Fu* gespielt, denn ich – äh – stehe auf Züchtigung – auch beim Zocken! Das Remake von Brian Fargos Barden-Geschichte testete ich deswegen ohne Fan-Vorurteile. Mir ist es egal, ob das Original besser war oder nicht. Im Endeffekt zählt doch nur, ob *The Bard's Tale* im Hier und Jetzt Spaß macht. Eine Gaudi ist das Ganze definitiv, auch wenn ich mir hin und wieder mehr Abwechslung und ein umfangreicheres Kampfsystem gewünscht hätte. Dafür sind die unzähligen Gags wirklich geil!



»Haben's schwert: Behinderte.«

THE BARD'S TALE

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98SE	**GENRE:**	Action-Rollenspiel
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Inxile Entertainment
	VERTRIEB:	Ubisoft
	INTERNET:	thebardstale-thegame.com
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM, 8 GByte HD	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Dicke Frauen, Barden und Elfen, müssen sich hier selber helfen.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	76%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	80%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	–

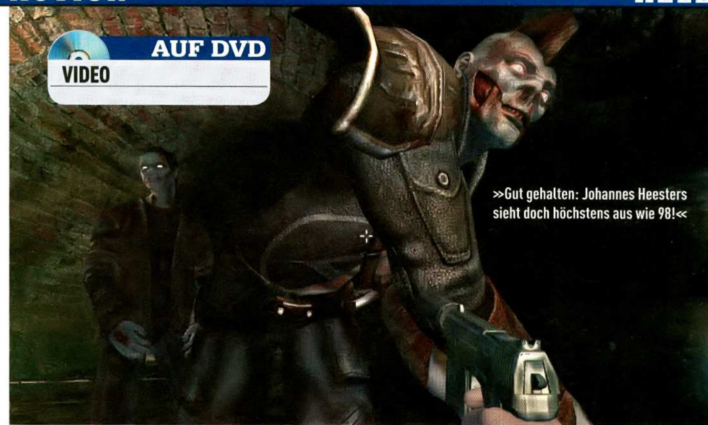


EINZELSPIELER



77 %

GUT – Ein humorvolles, aber nicht sehr abwechslungreiches Action-Rollenspiel.



»Gut gehalten: Johannes Heesters sieht doch höchstens aus wie 98!«

FAZIT

HARALD FRÄNKEL

Die Intelligenz der Gegner bewegt sich knapp über dem IQ der meisten Talkshowgäste und die Bewegungen wirken oft so geschmeidig wie die eines umfallenden Kühlschranks. Sonst ist *Hell Forces* eigentlich okay. Ein für heutige Verhältnisse sehr gewöhnlicher Ego-Shooter, ein Spiel ohne größere Überraschungen eben. Wer weniger Ansprüche beim Thema Level-Design hat, Otto Gelegenheitsspieler etwa, fühlt sich gut unterhalten.

Überwinde den toten Punk!

In HELL FORCES wollen Ihnen nicht nur Leichen mit Irokesen-Haarschnitt an den Kragen, sondern die ganze Hölle. Gegen Ende gehen Sie sogar wortwörtlich zum Teufel.

Wir sind ja jetzt bekanntlich Papst. Da gehen wir den Kampf gegen den Teufel doch gleich noch engagierter an. Bei *Hell Forces* zum Beispiel. Hier schlüpfen Sie in die Rolle eines Typen mit dem geistreichen Namen Stephen Geist. Damit der Barkeeper und ehemalige Soldat einen Anlass hat, unter anderem mit Baseballschläger, Maschinenpistole, Raketenwerfer, Handgranaten und weiteren 14 Waffen in der Hosentasche durch die Gegend zu rennen, ersannen die Entwickler eine entsprechende Hintergrundgeschichte. Kurz ausgedrückt geht es um Stephens verschwundene Freudin Linn, eine satanische Bruderschaft, einen wahnsinnigen Wissenschaftler und letztendlich um allerlei Höllenkreaturen, die mal wieder über die Menschheit herfallen wollen. Stephen kriegt es in sechs Kapiteln mit untotem Geschmeiß, Monstern, aber auch menschlichen Vertretern der ominösen Glaubensvereinigung zu tun. So weit, so klischeebehaftet.

LINEAR VON A NACH B

Auch spielerisch erwartet Sie kaum Neuland: *Hell Forces* präsentiert sich geradlinig wie ein amerikanischer Highway. Ihr Recke hetzt zu Fuß von A nach B. Durch Gebäude, den Dschungel, Stadtabschnitte und bis in die Hölle selbst. Das alles klingt nach einem Mix aus *Doom 3*, *Half-Life 2* und *Far Cry*? Korrekt, allerdings erreicht *Hell Forces* zu keinem Zeitpunkt die Qualität dieser Referenzprodukte. Denn der Titel versprüht den Charme eines simpel gestrickten Ego-Shooters alter Schule. Es sagt alles, wenn durch hauchdünne Tops schimmernde Brustwarzen einiger sehr gut gebauter Mörder-Schwestern (siehe Bild unten rechts) zu den beachtenswertesten Merkmalen eines Spiels gehören. Ganz nett sind die 19 Artefakte, die der Held in den rund 30 Levels finden kann. Utensilien wie Trinitys Sonnenbrille (Nachtsicht), die Barbie-Voodoo-Puppe (schädigt Gegner) oder Aladins Wunderlampe (für zeitweilig unendlich Munition) erleichtern das virtuelle Leben. Insgesamt haben die Entwickler bei *Hell Forces* nicht viel falsch gemacht. Aber eben auch zu wenig richtig gut. HARALD FRÄNKEL

HELL FORCES

MINDESTENS: 1,5 GHz, 256 MByte RAM, 1,34 GB HD, Win98	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Orion Design
	VERTRIEB:	Buka Entertainment
SINNVOLL: 2,5 GHz, 512 MByte RAM, Geforce 5600 FX 128 MByte	**INTERNET:**	www.orion-mm.ru
	SPRACHE:	Englisch
	USK-FREIGABE:	Nicht geprüft
	TERMIN:	Juni 2005
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch (bis 8 Spieler) und Duel (2 Spieler); 1 Spieler pro CD	**PC:** 1 Spieler; **NETZWERK:** 2-8 Spieler; **INTERNET:** –	

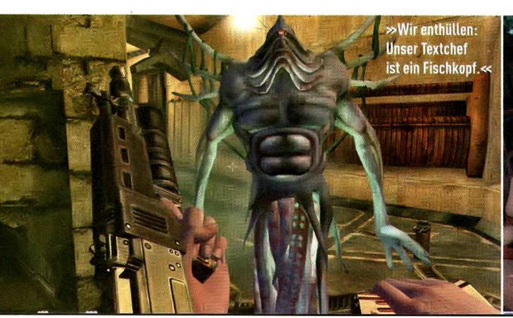
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	64%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	71%
SOUND	66%
MEHRSPIELER	58%

EINZELSPIELER



BEFRIEDIGEND – Wie ein 90er-Jahre-Ego-Shooter im moderneren Gewand.


»Wir enthüllen: Unser Textchef ist ein Fischkopf.«


»Berufstipp Straßenhure: Man hat viel mit Menschen zu tun und kommt ganz oft auch an die frische Luft.«

Star Wolves (dt.)

Nexus: *The Jupiter Incident* ist eins. *Homeworld* auch, *Imperium Galactica* und *Haegemonia* ebenfalls. Die Rede ist von Weltraum-Strategiespielen. Sollten Sie die genannten mögen, dürfte Sie Pointsofts *Star Wolves* genauso begeistern. Das Echtzeit-Strategiespektakel räumte in der englischen Version bei uns satte 80 Prozent ab (PC ACTION 5/2005). Jetzt liegt die deutsche Fassung vor. Nach wie vor liefern Sie sich im Weltall heiße Gefechte und nehmen bis zu fünf Begleiter als Rückendeckung mit. Dank Rollenspiel-Einschlag verbessern Sie mit steigender Erfahrung die Fähigkeiten der Helden, rüsten Schiffe auf, kaufen auf dem Schwarzmarkt ein und so weiter. Manche Flüge durch den leeren Raum dauern selbst bei hochgeschraubtem Spieltempo zu lang und dass wir manchen Kampf nicht nur durch Intelligenz, sondern auch per Haudrauftechnik gewannen, ist Geschmackssache. Die deutsche Synchronisation aber nicht: Alles klingt wie eine Kaufhausdurchsage. Da hätten uns selbst Sprüche wie: „Beachten Sie bitte die Sonderangebote an der Frischfleischtheke" nicht überrascht. Egal, trotzdem ein gutes Spiel. AHMET ISCITÜRK

»Der Traktorstrahl hat nicht funktioniert. Probieren Sie jetzt den Mähdrescherstrahl!«

FAZIT



Star Wolves finde ich cool. Das will etwas heißen, denn mit Strategie-Zeugs kann man mich ja eigentlich jagen. Mit Schusswaffen, Granaten und Messern kann man mich auch jagen, doch meine harte Kindheit im Getto lehrte mich zu überleben!

STAR WOLVES

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,1 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,8 GHz, 256 MByte RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Xbow Software
VERTRIEB:	Pointsoft
INTERNET:	www.starwolves.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nix gibt's! Im Weltraum hört dich niemand spielen ...
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	73%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 80%

GUT – Weltraumstrategen mit Rollenspiel-Faible geht garantiert einer ab!

Troja: Gates of Troy



Troja: Gates of Troy versetzt Sie in die Vergangenheit. Aber nicht in die Antike, um spannende Schlachten zu erleben, sondern in die Anfangstage der 3D-Grafik. In sechs Kampagnen ziehen Sie rundenweise Truppen auf der 2D-Übersichtskarte umher. Kommt es zu Kämpfen, schaltet das Spiel in einen hässlichen 3D-Echtzeit-Modus. Während der Aufbaupart noch etwas Spaß macht, vergeht Ihnen spätestens in den chaotischen Gefechten die Lust. AB

MINDESTENS: 366 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Slitherine Software/Trend Verlag
GENRE: Runden-Strategie **PREIS:** Ca.€ 30,-

PREIS/LEISTUNG	58%
STEUERUNG	60%
GRAFIK	50%
SOUND	53%
MEHRSPIELER	58%

EINZELSPIELER 56%

Psychoballs



Bunte Bälle verpasst Ihnen nicht der Osterhase, die bekommen Sie von Intermediaware. Das Spielprinzip von *Psychoballs* klauten die Schwarzwälder beim Klassiker *Logical*. 50 Levels rollen farbige Kugeln ins Bild, die Sie durch Röhren jonglieren. Sammeln Sie vier gleiche Bälle in einem Drehkreuz, lösen die sich auf. Wiederholen Sie diesen Vorgang bei jeder Kreuzung, kommen Sie in den nächsten Level. Ein Spiel gegen die Zeit. Simpel, aber fesselnd! JO

MINDESTENS: 350 MHz, 64 MByte RAM, 19 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Intermediaware/Dtp
GENRE: Echtzeit-Strategie **PREIS:** Ca.€ 10,-

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	9%
SOUND	41%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 68%

NHL Eastside Hockey Manager 2005



Wenn eine Frau hässlich und wenig intuitiv bedienbar ist sowie kaum Töne von sich gibt, hat sie schlechte Karten. Diesem Manager-Spiel geben Hardcore-Eishockeyfans aber eine Chance – trotz Excel-Grafik ohne 3D-Spielszenen, Schachtelmenüs und magersten Publikumssounds. Denn die inneren Werte stimmen. Unter anderem dürfen Sie in der NHL und DEL als Manager tätig sein. Die Spieltiefe ist erstklassig. Testen Sie die Demo auf DVD! HFR

MINDESTENS: 433 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Sports Interactive/Sega
GENRE: Sport-Manager **PREIS:** Ca.€ 45,-

PREIS/LEISTUNG	69%
STEUERUNG	48%
GRAFIK	23%
SOUND	9%
MEHRSPIELER	67%

EINZELSPIELER 61%

RTL Beachvolleyball



Viel nackte Haut und häufige Ballwechsel bewundern Sie in *RTL Beachvolleyball*. Mit zwölf Damen-Teams baggern, pritschen und schmettern Sie auf sechs Plätzen was das Zeug hält und hechten in den virtuellen Sand. Das klingt besser als es aussieht. Ein paar mehr Polygone hätten ebenso wenig geschadet wie eine ausgefeilte Steuerung. Ob mit Tastatur oder Gamepad, Trainings- oder Turnier-Modus, hier ist Finger verknoten angesagt. MB

MINDESTENS: 700 MHz, 64 MByte RAM, 370 MByte HD, Win98
HERSTELLER: RTL Playtainment/NBG
GENRE: Sportspiel **PREIS:** Ca.€ 20,-

PREIS/LEISTUNG	60%
STEUERUNG	54%
GRAFIK	51%
SOUND	28%
MEHRSPIELER	58%

EINZELSPIELER 56%

BUDGET



»Trainieren hart: Ekuadorianische Stabhochspringer.«

Guten Rutsch!

Sie können sich den dritten Teil von SPLINTER CELL nicht leisten? Wie wär's dann mit dem Vorgänger PANDORA TOMORROW? Der spielt sich fast genauso gut.

Petri Heil! Der wohl beliebteste Fisher aller Zeiten machte schon im zweiten Teil von *Splinter Cell* weltweite Jagd auf Terroristen. Nach dem Erfolg vom brillanten Erstling durften Schleichfanatiker im inoffiziellen Nachfolger *Pandora Tomorrow* wieder im Dunkeln spielen. Anlass für Sams Einsatz waren nervige indonesische Separatisten, die sich mit dort stationierten US-Truppen nicht anfreunden konnten und unter der Führung von Suhadi Sadono kurzerhand die amerikanische Botschaft in die Luft jagten. Zu allem Überfluss gelangten die Rebellen an einen todbringenden Virus. Ihre Aufgabe war klar: Bio-Anschlag vereiteln und den Guerilla-Chef dingfest machen. Kein Problem für Sammy-Boy!

SCHATTENWIRTSCHAFT

Am Spielprinzip hat sich im Vergleich zum Vorgänger nichts getan. Sowieso mit Pistole und Präzisionsgewehr ausgestattet, greifen Sie auf 20 weitere Ausrüstungsgegenstände zurück. Die meisten der acht Missionen erledigen Sie lautlos und unauffällig. In einem Fall bekommen Sie sogar den Auftrag, präventiv eine israelische Agentin zu eliminieren. Ob Sam gehorcht oder nicht, liegt an Ihnen. Praktisch: Die neuen Spezialbewegungen „Half-Split-Jump" und „SWAT-Turn". Während die zuerst Genannte eine beweglichere Alternative zum berüchtigten Spagatsprung darstellt, hilft der zweite Trick, unbemerkt an Türen vorbeizukommen. Im Gegensatz zu Teil eins gibt es bezüglich der Schauplätze mehr Abwechslung. So klettert der gute Sam an einem französischen Schnellzug herum und kämpft sich im schicken Tarnanzug durch indonesische Dschungellager. Schade ist, dass die Kampagne nur zwölf bis 15 Stunden an den Monitor fesselt und doch wieder sehr linear daherkommt – entgegen einstiger Ankündungen der Entwickler. LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Obwohl ich stockhetero bin, spiele ich verdammt gern mit Sam Fishers Astralkörper herum. Schließlich hat er coole Spagatsprünge drauf und kann seine Gegner völlig lautlos um die Ecke bringen. *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* bietet selbst für heutige Maßstäbe eine ordentliche Grafikkulisse, auch wenn *Chaos Theory* um einiges fescher ausschaut. Die Synchronstimmen von Nicolas Cage und Morgan Freeman lassen Film-Flair aufkommen und der geile Mehrspieler-Modus überzeugt. Wer es nicht hat: Kaufen!

SPLINTER CELL 2

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 3,3 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Ubisoft Shanghai
	VERTRIEB:	Ubisoft
	INTERNET:	www.pandoratomorrow.com
TEST IN AUSGABE: 5/04	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Sabotage, Extraction, Neutralization; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	83%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	91%

EINZELSPIELER 87 %

SEHR GUT – Schon damals hatte es Sam Fisher voll drauf!

Playboy: The Mansion

Bereits der Intro-Song dürfte – zumindest inhaltlich – die Gedanken der meisten männlichen Wesen dieser unserer Welt auf den Punkt treffen: „I wanna live at the Playboy Mansion!" – „Ich will im Playboy-Anwesen wohnen", schallt es da. In *Playboy: The Mansion* spielen Sie Heft-Gründer Hugh Hefner höchstpersönlich. Mit 100.000 Dollar Startkapital und einem wunderbaren Anwesen sollen Sie ein Zeitschriftenimperium aus dem Boden stampfen. Und das ist längst nicht so schwierig, wie es klingt.

EINS UND EINS, DAS MACHT ZWEI!

Das Spiel an sich besteht aus zwei Teilen: Wirtschaft und Sozialkontakte. Verlieren Sie nie Ihr Hauptziel aus den Augen: neue Ausgaben des Herrenmagazins *Playboy* zu produzieren. Die spülen Geld für Wohnungseinrichtung und Personal in die Kasse. Für eine *Playboy*-Nummer brauchen Sie Fotos hübscher Frauen für Cover und Ausfaltposter (Centerfold) sowie Bildreportagen und Interviews. Sie schmeissen einfach stets geile Feten und knüpfen damit die wichtigen Kontakte. Das gefällt uns Männern! LUKASZ CISZEWSKI



»Ekelhaft: Stehpinkler.«

FAZIT



Für Chauvinisten-Schweine wie uns ist *Playboy: The Mansion* genau das Richtige. Hier können wir so polygam leben, wie wir es uns schon immer gewünscht haben. Da kann Alice meckern, bis sie schwarz und schwärzer wird.

PLAYBOY: THE MANSION

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Wirtschaftssimulation
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Cyberlore Studios
	VERTRIEB:	Ubisoft
	INTERNET:	unleashyourbunny.com
TEST IN AUSGABE: 4/05, 5/05 (dt.)	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hugh Hefner ist wie Rudi Völler: Es gibt nur einen.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	75%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 77 %

GUT – Der endgültige Beweis: Frauen sind doch nur Sexobjekte!

PoP: Warrior Within

Selbst das erst im vergangenen Jahr erschienene *Prince of Persia: Sands of Time* wirkt neben *Warrior Within* veraltet. Ist *Sands of Time* wie ein Disney-Comic aufgemacht, geht der Nachfolger eher in Richtung Erwachsenen-Anime inklusive virtuellem Lebenssaft, Rockmusik und knapp bekleideten Damen. Der Hauptdarsteller ähnelt jetzt eher *The Crow* als Sindbad.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Der Nachfolger hält sich nicht lange mit Freundlichkeiten auf und gibt von Anfang an Gas. Prinz Charming, der irgendwie immer noch keinen Namen hat, befindet sich auf seinem Schiff, das ungemütliche Drecksäcke entern. Schon hier fallen die Neuerungen positiv auf. Praktisch ist, dass Sie beide Waffen mit separaten Knöpfen schwingen. Dadurch sind noch mehr Kombinationen möglich als im Vorgänger. Auffällig ist, dass die Kämpfe nicht mehr nach dem sturen Blocken-springen-stechen-Prinzip funktionieren, sondern schon zu Beginn mehr Abwechslung offenbaren. Später sorgen Äxte, Keulen, Stöcke für weitere Variationen. LUKASZ CISZEWSKI



»Andrea Bocellis Bauchnabel-Piercing-Studio wird wohl bald wieder geschlossen.«

FAZIT



Der namenlose Prinz startet voll durch: Kaum wurde der dritte Teil der Falafel-Saga *Prince of Persia* auf der E3 angekündigt, schon gibt es den grandiosen Zweitling *Warrior Within* für 30 Mücken zu kaufen. So loben wir uns das!

POP: WARRIOR WITHIN

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Ubisoft Montreal
	VERTRIEB:	Ubisoft
	INTERNET:	princeofpersiagame.com
TEST IN AUSGABE: 1/05	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: In Persien macht man sich nicht so leicht Freunde.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	87%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	–



EINZELSPIELER



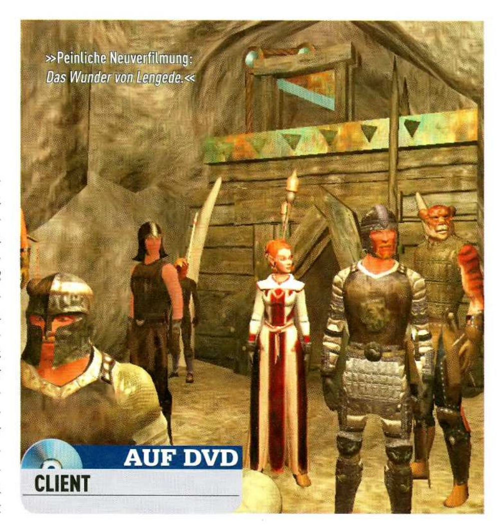
SEHR GUT – Endlich kein Weichei mehr: Der kleine Prinz wurde ein harter Stecher!

Everquest 2

Die Spielwelt von *Everquest 2* 500 Jahre nach dem Vorgänger: Eine göttlich angerichtete Katastrophe verwüstete Norrath. Einzige Überbleibsel der Zivilisation sind die Städte Qeynos und Freihafen, wo sich die guten beziehungsweise bösen Flüchtlinge scharen. Die beiden Ortschaften sind in verschiedene Bezirke unterteilt, in denen die einzelnen Rassen hausen. Am besten rennen Sie einmal quer überall durch, labern jeden Nichtspielercharakter an und sammeln auf diese Weise Dutzende von Anfänger-Missionen. Bei Level 10 wählen Sie die erste von zwei Berufsspezialisierungen, um schließlich nach Lösung der Aufgaben feierlich die Beförderung einzufahren. Danach ist man fit für die Erkundung der Wildnis außerhalb der Stadt. Der Einstieg offenbart ein straffes Tempo und interessante Anforderungen. Allerdings kehrt so ab Erfahrungslevel 12 das „Bleierne Zeit"-Gefühl des Vorgängers langsam zurück.

MACH LANGSAM!

Mit der Geschwindigkeit einer Nacktschnecke füllt sich der Erfahrungspunkte-Balken, der Fortschritte bis zum Erreichen der nächsten Stufe dokumentiert. *Everquest 2* hat aber auch seine komfortablen Seiten. So sorgen Lufttaxi-Stationen für kostenlosen, flotten Transport innerhalb einer Zone. Der Weg zu einigen Schauplätzen und Nichtspielercharakteren ist mit güldenem „Hier geht's lang"-Strahl ausgewiesen. Sogar Orientierungslegastheniker kommen also klar. LUKASZ CISZEWSKI



»Peinliche Neuverfilmung: *Das Wunder von Lengede.*«

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Auch wenn ich mir hiermit ein paar Feinde mache: Gegen *World of Warcraft* hat derzeit kein Online-Rollenspiel dieser Erde eine Chance. Trotzdem gibt es sicher noch lange eine Menge *Everquest*-Fanatiker, die in Norrath abhängen.

EVERQUEST 2

MINDESTENS: 1 GHz, 512 MByte RAM, 7 GByte HD, Win98, 56k-Modem
TEST IN AUSGABE: 2/05

GENRE:	Online-Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 30,- + € 13,49/Monat
ENTWICKLER:	Sony Online
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	www.everquest2.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nur auf gebührenpflichtigen Servern spielbar (Europa/USA)
PC/NETZWERK: –
INTERNET: Tausende Spieler pro Server

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	89%
SOUND	83%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER 82%

SEHR GUT – Faszinierende Online-Welt für Hardcore-Online-Roller.



DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN
Alexander	Strategie	Ubisoft	64%	€ 15,-	2/05
Atari Collection: Action	Action	Atari	70%	€ 20,-	8/05
Atari Collection: Brettspiele	Denkspiel	Atari	65%	€ 20,-	8/05
Atari Collection: Rollenspiele	Rollenspiel	Atari	80%	€ 30,-	8/05
Atari Collection: Strategie	Strategie	Atari	80%	€ 30,-	8/05
Axis & Allies	Strategie	Atari	76%	€ 15,-	12/04
Demon Stone	Action	Atari	78%	€ 15,-	4/05
Die Gilde Gold Edition	Simulation	Jowood	79%	€ 10,-	4/02
Everquest 2	Rollenspiel	Ubisoft	82%	€ 30,-	2/05
Final Fantasy 11 Online	Rollenspiel	Ubisoft	81%	€ 15,-	1/04
Gothic 2 Gold	Rollenspiel	Jowood	81%	€ 30,-	2/05
Heroes of Might & Magic 4 Complete (inkl. Add-on)	Rollenspiel	Ubisoft	77%	€ 15,-	6/02
Line of Sight: Vietnam	Action	Atari	64%	€ 15,-	6/03
Playboy: The Mansion	Simulation	Ubisoft	77%	€ 30,-	4/05
Prince of Persia: Warrior Within	Action	Ubisoft	87%	€ 30,-	1/05
Project: Snowblind	Action	Eidos	80%	€ 20,-	6/05
Rollercoaster Tycoon 3 Gold	Simulation	Atari	82%	€ 50,-	12/04
Shade: Zorn der Engel	Action	Deep Silver	71%	€ 20,-	2/05
Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier	Sportspiel	Jowood	82%	€ 30,-	1/05
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action	Ubisoft	87%	€ 15,-	5/04
The Moment of Silence	Adventure	Dtp	80%	€ 20,-	11/04

SEITENSPRUNG

Komm her, Mensch!

War ja klar: Wir sind es nicht wert, die Erde zu bewohnen. In DESTROY ALL HUMANS! bekommen Sie endlich die Möglichkeit, etwas dagegen zu unternehmen.



»Dumm geparkt: der Zweitwagen von Marty McFly.«

»Aufgetaucht: Live-Bilder der Geburt von Paris Hilton.«

Playstation 2 | Glauben wir älteren Mitbürgern, waren die 50er-Jahre etwas Besonderes. Während Deutschland 1954 zum ersten Mal die Fußball-WM gewinnt, sind in den Vereinigten Staaten an allem, was schief läuft, Kommunisten schuld. An sich der ideale Zeitpunkt, unauffällig die Welt zu erobern. In *Destroy All Humans!* landen Sie als Außerirdischer namens Cryto mit Ihrer Untertasse auf der Erde. Ihre Rasse braucht Nachschub für den hauseigenen Genpool, weshalb Sie menschliche Gehirne ernten sollen. Die sechs Gebiete warten mit allerlei witzigen Aufgaben auf Sie. Mal entführen Sie eine Schönheitskönigin für unsittliche Experimente, mal halten Sie in der Gestalt des Bürgermeisters eine Rede oder düsen mit dem UFO ums Weiße Haus. Die Entwickler setzen Ihnen kaum Grenzen und unterhalten mit grandios humorigen Einfällen, die nicht von dieser Welt zu stammen scheinen. Nur blöde Rücksetzpunkte nerven. Unvergessen bleibt jedoch der Moment, in dem wir einem Soldaten die Analsonde einführen und er sagt: „Das ist ja wie in der Grundausbildung." JOACHIM HESSE



DESTROY ALL HUMANS!

HERSTELLER:	Pandemic Studios/THQ
INFO:	www.destroyallhumans.de
WERTUNG:	SEHR GUT

Gar nicht opelig!

Gran Turismo? Es gibt für rennspielbegeisterte Xbox-Jünger keinen Grund mehr, neidisch auf die PS2 zu schielen. FORZA MOTORSPORT ist da!



»Bett-Mobil: Kissen vergessen.«

Xbox | Ja, auf der Xbox gab es schon früher geile Rennspiele, doch keines konnte in Sachen Realismus und Fahrverhalten mit Sonys *Gran Turismo*-Serie mithalten. *Forza Motorsport* nimmt die Herausforderung an, bietet 231 lizenzierte Fahrzeuge, 19 Original- und Fantasie-Strecken und mehr Tuning-Optionen als Michael Jacksons Nase. Die Computer-Gegner fahren intelligent, aggressiv und realistisch. Sie überholen, machen Fehler und rauschen auch mal von der Strecke. Anfänger dürfen Fahrhilfen aktivieren, wodurch jedoch die Siegprämien kleiner ausfallen. Mit steigender Erfahrung deaktivieren Sie die Hilfen nach und nach, es steigen Schwierigkeitsgrad und Börse. Cool ist auch der so genannte Drivatar. Das ist ein KI-Pilot, den Sie trainieren können, um ihn dann für sich ins Rennen zu schicken. Je besser Sie selbst in diesem Drivatar-Training fahren, desto geschickter düst Ihr KI-Alter-Ego später über die Kurse. Negativ: Das Spiel läuft nur mit 30 Bildern (fps) in der Sekunde und besitzt keinen Abspann. AHMET ISCITÜRK



FORZA MOTORSPORT

HERSTELLER:	Microsoft Game Studios/Microsoft
INFO:	www.xbox.com/de-DE/forzamotorsport
WERTUNG:	SEHR GUT

Waah! Tussi!

Vor Frauen haben wir Männer ja manchmal wirklich Angst. Vor allem, wenn es sich dabei wie in TENCHU: FATAL SHADOWS um eine Ninja-Killerin handelt.


»Der möchten wir nicht im Mondschein begegnen. Mist, zu spät!«


»Entschuldigung, falsches Loch!«

Playstation 2 | Hobby-Ninjas sind hin- und hergerissen. Zwar freut man sich ja immer über einen neuen Titel aus der *Tenchu*-Reihe, doch gibt es dieses Mal ein ganz großes Problem: Sie spielen ausschließlich Weiber. Die männlichen Schatten-Killer Rikkimaru und Teshu haben wohl Urlaub. Ansonsten ist spielerisch alles beim Alten geblieben. Sie steuern Ihre Spielfigur aus der Verfolger-Perspektive durchs feudale Japan, genauer gesagt durch 18 Missionen. Wie es für Ninjas üblich ist, ist Schleichen und lautloses Töten Trumpf. Ahnungslose Gegner meucheln Sie durch so genannte Stealth-Kills auf besonders coole Weise. Erstmals machen Sie auf diese Weise auch gleich zwei Gegner gleichzeitig platt. Wer Bock hat, kann sich auch plump durch die Gegend hacken, lernt so aber weniger Spezial-Manöver und kassiert eine schlechtere Bewertung. AHMET ISCITÜRK

TENCHU: FATAL SHADOWS
HERSTELLER: K2/Sega
INFO: www.sega-europe.com/de/Game/99.htm
WERTUNG: SEHR GUT

Du hast doch einen Schlag!

Dresche bekommen nicht nur Mathe-Streber. In der virtuellen Welt von SPIKEOUT: BATTLE STREET dürfen Sie Bodybuilder und Rockerladys vertrimmen.


»Unhandlich und schwer zu lesen: japanische Zeitungen.«


»Beliebte Frauenkleidung: Zwie-Tracht.«

Xbox | In der Spielhalle und auf Konsolen waren Durchlauf-Prügelspiele vor ein paar Jahren groß in Mode. PC-Entwickler speisten die Spieler schon immer mit aus heutiger Sicht unterdurchschnittlichem Mist wie *Oni* oder *Enter the Matrix* ab. Mittlerweile erscheint auch auf Konsole nur noch Mittelmaß: Selbst der ehemalige Hitgarant Sega veröffentlicht mit *Spikeout: Battle Street* einen lauen Genrevertreter. Wir freuen uns trotzdem! Irgendwie. Immerhin dürfen Sie ein paar üble Typen ordentlich am Stück verdreschen. In jedem Abschnitt erwarten Sie Mittel- und Endgegner. Waffen lassen sich ebenfalls (umständlich) aufsammeln, um damit strohdumme Widersacher abzuservieren. Sollten Sie zwischendurch selbst ins Gras beißen, starten Sie vom Level-Anfang neu. Traurig. Wir hoffen auf das von Capcom angekündigte *Final Fight: Streetwise*. JOACHIM HESSE


SPIKEOUT: BATTLE STREET
HERSTELLER: New Entertainment/Sega
INFO: www.sega-europe.com/de/Game/96.htm
WERTUNG: AUSREICHEND

ESPN NHL 2K5


»Von wegen der checkt nichts!«

Xbox | Die echten NHL-Profis streiken. EAs Eishockey-Reihe schwächelt. Sie sollten definitiv nach Alternativen Ausschau halten! *NHL 2K5* zum Beispiel, das Sie für knapp 30 Euro einsacken dürfen. Tore fallen wesentlich leichter als bei der Konkurrenz, die Spieltiefe ist trotzdem enorm. Für Englischkundige die derzeit beste Möglichkeit, um aufs Eis zu gehen. Schade, dass Take 2 für Deutschland die Online-Elemente einspart. (JO)

HERSTELLER: Kush Games/Sega/Take 2
INFO: www.take2.de
WERTUNG: SEHR GUT

PAYBACK


»Auf dem Weg ins Altenheim: Panzer-Knacker.«

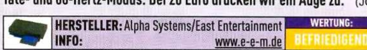
GBA | *Grand Theft Auto* auf dem Game Boy war technisch nie das Gelbe vom Ei. Seit einiger Zeit gibt es einen inoffiziellen *GTA*-Klon, der nicht mit diesem Problem kämpft. *Payback* glänzt mit sauberer 3D-Optik – für ein Handheld keineswegs selbstverständlich. Sie spielen einen Gangster und arbeiten sich mit kleinen Aufträgen in der Verbrecherliga nach oben. Atmosphärisch allerdings weitaus weniger dicht als in *GTA*. (JO)


HERSTELLER: Apex Designs/Zoo Digital Publishing
INFO: www.apex-designs.net/payback.html
WERTUNG: GUT

MOBILE LIGHT FORCE 2


»USA: Green-Card-Fälschungen aufgeflogen.«

PS2 | 2D-Shooter erscheinen selten in Deutschland. Wenn doch, bekommen Sie oft neue Namen. *Mobile Light Force 2* heißt im Original *Shikigami no Shiro* und ist an sich ein feines Ballerspiel. Nahe an feindliche Kugeln heranzufliegen, verstärkt die eigene Feuerkraft. Die deutschen Texte dieser Version stammen allerdings aus der Hölle. Zudem fehlen Story-Bildschirme, Tate- und 60-Hertz-Modus. Bei 20 Euro drücken wir ein Auge zu. (JO)


HERSTELLER: Alpha Systems/East Entertainment
INFO: www.e-e-m.de
WERTUNG: BEFRIEDIGEND

BATEN KAITOS


»Info: Der inoffizielle Vorgänger hieß Baten Württemberg.«

GC | Mit *Baten Kaitos* bringt Namco nicht nur endlich mal wieder ein Rollenspiel, sondern auch frischen Wind ins Genre. Statt Dinge und Aktionen wählen Sie so genannte Magnus-Karten, die sich in Ihrem Deck befinden. Geil: Kombinieren Sie etwa Angriffskarten richtig, haut die Attacke besonders stark rein. Eine wirklich nette Story und die märchenhafte Grafik bilden das Sahnehäubchen. (AI)

HERSTELLER: Namco
INFO: http://batenkaitos.namco.com
WERTUNG: SEHR GUT

SPIELER FORUM

>>Anstrengend: Liegeschütze.<<

Mordlandreise

PC ACTION SUPER-MOD

Ob Sie von den Norwegerpullis nicht genug bekommen konnten? Wir wissen es nicht. Auf jeden Fall bringen die Schweden im BATTLEFIELD 1942-Mod SILENT HEROES ihre Nachbarn um die Ecke. Und zwar mit allen Mitteln.

Was der Irak für George Dabbelju, ist den Schweden ihr Norwegen – nämlich Gold, Verzeihung, Geld wert. An einem nebligen Sonntagmorgen im Jahr 2007 setzen Helikopter die schwedische Spezialeinheit SSG an einer Militärbasis in der Nähe der norwegischen Grenze ab. Gleichzeitig stoßen schwedische Panzer ins Landesinnere des Nachbarn vor. Die Invasion von Norwegen hat begonnen und Sie stecken mittendrin. Warum, weshalb? Ruhe, Soldat, Sie hat doch niemand gefragt! Wählen Sie endlich eine der 17 Karten und eine Spielerklasse und dann ab ins Gefecht. *Battlefield*-typisch flitzen Sie mit verschiedenen Wummen durch die Landschaft, schwingen Ihren Hintern aber auch hinters Steuer. Fahrzeuge gibt es reichlich in *Silent Heroes*. Vom Gepard- über den Leo-Panzer, IFAV-Jeep, Tgb20-LKW bis hin zum Tiger-A-Helikopter steuern Sie mehr als 20 schick modellierte Vehikel. Auch das knappe Dutzend moderner Waffenmodelle finden wir fast so schön wie unseren jährlichen Tag Urlaub. Sie jagen dem Gegner Flaggenpunkte ab und passen auf, dabei möglichst wenig Prügel einzustecken. Das ist leichter gesagt als getan, denn die Entwickler haben viele coole und innovative Neuerungen eingebaut. So können etwa Scouts, die mit einem schweren Maschinengewehr bewaffnet sind, Fahnen in den Boden rammen. Nein, wir wollen keine russische Regierung auf dem Reichstag ausrufen, sondern dort nur unsere erledigten Kollegen per Fallschirm wieder auferstehen lassen.

DER WEG UND DAS ZIEL

Das ist in den weitläufigen Gebieten der skandinavischen Halbinsel dringend nötig, denn ohne Mannschaftsspiel kommen Sie etwa so


>>Ich glaube, du hast dich getäuscht. Kein Wunder, wir sind ja auch in Irland.<<


>>Aufwendig inszeniert: Reifenoper.<<

»Kommerzieller Flop: Baywatch 1944.«

»Sind beleidigt, wenn geschossen wird: Sauerkirchen.«

AUF DVD

Mod zu: Battlefield 1942	
Autor: Silent Heroes Mod-Team	
Filenamen: Silentheroes.1.0	
Silentheroes.1.0.to.1.0b	
Voraussetzung: Battlefield 1942	
Pro + Contra:	
+ **Schicke Fahrzeuge und Waffenmodelle**	
+ **Sehr gutes Balancing**	
FAZIT: „Wie Desert Combat ohne Hektik!"	

weit wie Otti Fischer beim Diätduell. Falls Sie sich in den riesigen Wäldern und Bergketten nicht nur hinter den erstbesten Baum kauern wollen wie ein Zivi beim UN-Auslandseinsatz, legt der Feind Sie fix um, wenn Sie sich nicht clever genug anstellen. Die Bots haben im Vergleich zu den bisherigen Beta-Versionen mehr drauf und bringen Sie ins Schwitzen. Schießt man Sie an, wird Ihnen schwarz vor Augen und Sie bekommen einen Tunnelblick wie ein Kohlekumpel aus dem Ruhrpott. Fies: Eine Gesundheitsanzeige suchen Sie vergeblich. Nach ein paar Treffern segnen Sie das Zeitliche und steigen nach kurzer Pause wieder ins Spiel ein. Also, zielen Sie gut! Übrigens erwartet Sie dabei ein echtes Schmankerl: Kimme und Korn erscheinen dabei nämlich im Gegensatz zum Ziel ebenso unscharf wie das Gesicht von Hilary Swank. Ach ja, nachladen sollten Sie rechtzeitig. Es fehlt die Anzeige, wie viele Kugeln noch im Magazin stecken. Da hilft nur raten – oder mitzählen. Apropos zählen. *Silent Heroes* liefert 17 neue, teilweise kooperativ spielbare Karten. Zudem sind 16 *BF 1942*-Karten mit Unterstützung des Koop- und Conquest-Modus an Bord. Ein leckerer Schwedenhappen. MARC BREHME

Info: www.silentheroes.se



»Greenpeace kämpft mit allen Mitteln gegen die industrielle Schweinefahnenmast.«

INHALT

GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Modszene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an mb@pcaction.de.

Hier kriegst du dein Fett weg!

Die Zockergemeinde von DOOM 3 ist begeistert über ONCE UPON A TIME. Diese Einzelspielermission stellt nämlich alles bisher Dagewesene in den Schatten und schickt Sie zu den dicken Mancubi auf den Mars.


»Wollte unbedingt noch mit aufs Bild: Karl Lagerfeld.«



»Abweisend: Verkäufer im Bioladen.«

Doom 3 | Echte *Doom 3*-Fanatiker haben das Hauptspiel samt Erweiterungsmissionen schon dutzende Male durchgezockt. Der Hunger nach guten Einzelspielerkarten ist also groß. Einer der Leveldesigner des genialen *Enemy Territory*, Thomas Creutzenberg („Wer zur Hölle ist ...", PC ACTION 2/2003), hat wieder seine kreative Ader angezapft und beglückt uns mit der grandiosen Einzelspielermission *Once Upon A Time*. Darin spielen Sie einen Marine, der auf einer mysteriösen Marsbasis landet, weil sein Jeep den Geist aufgegeben hat. Auf der Suche nach einem funktionierenden Gefährt läuft er natürlich massig Imps, Zombies und Hellknights über den Weg. Hört sich ausgelaugt an, dank des gelungenen Kartendesigns und des Spielflusses macht *Once Upon A Time* aber massig Laune. Wenn wir immer so könnten, wie wir wollten, würden wir erst im Lotto gewinnen und Ihnen dann die Installationsdatei auf unserer DVD mitliefern. Leider können wir weder drei Kreuze machen noch GEMA-pflichtige Musik auf unseren Silberling packen. Tippen Sie die Internetadresse http://doom3.planet-multiplayer.de/maprequest.php?166 in Ihren Browser und entpacken die pk4-Datei in das Verzeichnis Doom3\base und tippen in die Konsole **map thomasc/thomasc.map** ein. Es erwartet Sie ein knapp einstündiges Einzelspielererlebnis, das nach Meinung vieler Fans qualitativ sogar das Hauptspiel übertrifft. Danke, Thomas!

LUKASZ CISZEWSKI/MARC BREHME

Info: www.doom3maps.org

Ahoi, browse!

Komm ins Ballhalla!

Flotte Ballspiele gibt es bei Beate Uhse. Oder beim Fussballmanager als Browserspiel!



»Biologiebuch, fünfte Klasse: der Fußballma-Nager.«

Sie sind besser als Uli Hoeneß und Felix Magath zusammen? Dann leiden Sie entweder an Persönlichkeitsspaltung oder haben auf www.fussballmanager.de trainiert. Dort sind Sie Trainer- und Manager in Personalunion und machen Ihrem eigenen Team Beine. Beweisen Sie, dass Sie Ihre Kicker vom Kreisklassenniveau des 1. FC Hintertupfingen bis zu den internationalen Erfolgen eines FC Liverpool führen können. Das hat richtig mit Arbeit zu tun, denn Ex-Schiedsrichter Hoyzer steht nicht einmal mehr für Ein-Euro-Jobs zur Verfügung. Sie planen Training und Aufstellung, pumpen Millionen in den Stadionausbau, heuern und feuern Balltreter und verhökern Fanartikel. Das kostenlose Teil bringt sogar digitalisierte Liveszenen, eine Echtzeit-Spielberechnung und komplexe Statistiken auf Ihren Bildschirm. Um Ihr Team mitsamt der Spielerwechsel zu finanzieren, verdienen Sie virtuelle Kohle durch Siegprämien und Sponsoren. Sie stehen weniger auf Einsamkeit? Bei 160.000 registrierten Zockern finden auch Sie einen Clan! Die Community freut es. Und uns erst recht.

MARC BREHME



»Pech für Oskar Lafontaine: Sein Herz schlug links.«

Schmerz-Kreislauf

Irrgärten sind witzig. Nicht so witzig ist es, wenn in LABYRINTH aus allen Ecken stinkige Monster hervorkriechen und Sie sich ins Hemd machen.

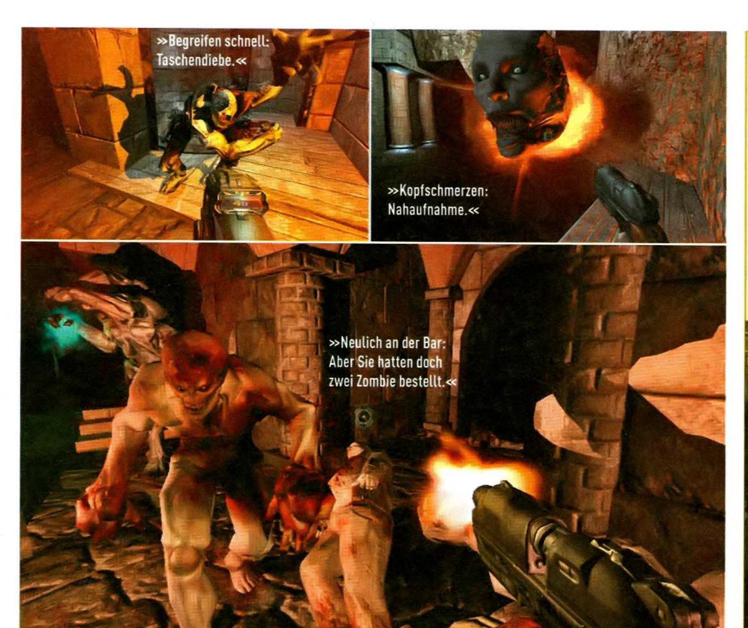
AUF DVD

Mod zu: Doom 3
Autor: Diverse
Filename: doom3maps.org
Voraussetzung: Doom 3
Pro + Contra:
+ Abwechslungsreiches Szenario
+ Coole Waffenmodifikationen

FAZIT: „Licht ausschalten, Sound aufdrehen, gruseln!“

Doom 3 | Neben *Once Upon A Time* stellen wir Ihnen diesen Monat eine weitere gelungene *Doom 3*-Einzelspielerkarte vor. Das abgedrehte Szenario *Labyrinth* bringt nicht nur eine gute Dreiviertelstunde Baller-Action vom Feinsten, sondern auch allerhand Modifikationen. So sorgt die sonst nicht sehr effektive Pistole nun für mächtig Schaden bei Untoten und Mutanten. Außerdem montierten die Macher eine Taschenlampe an die Maschinenpistole – das lästige Hin und Her zwischen Waffe und Lampe entfällt. Und sollte es doch etwas zu dunkel sein, schmeißen Sie einfach wie wild mit Fackeln um sich und erhellen die Schauplätze. Ihren Einsatz beginnen Sie vor einer riesigen, von Monstern verseuchten Kathedrale. Im Inneren warten zur Begrüßung gleich mal zwei Hellknights. Doch keine Panik. Das Raumschiff, das Sie hergebracht hat, unterstützt Sie im Kampf gegen die Höllenbrut und feuert Raketen ab. Auf diese praktische Hilfe müssen Sie jedoch verzichten, sobald Sie die Katakomben betreten und Gegnermassen Sie fast erdrücken. Am Ende lauert ein fetter Bossgegner, dem Sie gefälligst auf den Sack hauen! Wir meinen: Endlich mal eine Karte, die nicht genauso ausschaut wie das Hauptspiel und sich positiv von der Masse abhebt. Genau wie die PC ACTION. Dies muss reichhaltig belohnt werden: Super-Mod! LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.doom3maps.org


»Begreifen schnell: Taschendiebe.«

»Kopfschmerzen: Nahaufnahme.«

»Neulich an der Bar: Aber Sie hatten doch zwei Zombie bestellt.«

Pack's ein!

Sie haben noch immer nicht genug? Gut so! Unser monatliches Paket der Kollegen von doom3maps.org bietet Ihnen nämlich noch zwei gelungene Mehrspielerkarten für Deathmatch, Last Man Standing und Tourney („Dracotorre“ und „Blood Trail“) sowie die Einzelspielerkarte „Refueling Station“, die Ihr Alter Ego in ein Treibstofflager verschlägt. Viel Spaß!



»Ausgetrocknet: Ganges.«

»Falsche Frage auf dem Gas-Maskenball: Hast du mal Feuer?«

»Nach dem Rauswurf beim Gas-Maskenball ging es weiter zum Feuer-Ball.«

Unsere kleine Fahn'

Egal ob Sie im roten oder blauen Team ballern. Die Neuerungen der Version 1.4 des Spielmodus CAPTURE THE FLAG für HALF-LIFE 2 gelten für alle Flaggenklauer. Dank unserer DVD auch für Sie.

AUF DVD

Mod zu: Half-Life 2
Autor: Half-Life 2 CTF Mod-Team
Filename: hl2ctf_beta14_full
Voraussetzung: Half-Life 2
Pro + Contra:
+ Interessante neue Spielmodi
- Keine neuen Waffen
FAZIT: „Spannende Flaggenhatz dank toller Community-Arbeit."

Es gibt grundsätzliche Glaubensfragen. Worin liegt der Sinn des Lebens? Wieso gibt es in *Half-Life 2* keinen Capture-the-Flag-Modus? Nur nicht verzagen, liebe Leser, was Valve nicht selbst auf die Beine stellt, macht eben die Community. Somit ist auch CTF in *Half-Life 2* kein Wunschtraum mehr. Korinthenkacker bemerken, dass wir Ihnen das bereits in Ausgabe 6/2005 aufs Brot geschmiert haben. Aber die fleißigen Macher des Mods schlafen nach eigenen Bekenntnissen niemals und hauen eine neue Version nach der anderen raus. Auf unserer DVD liefern wir Ihnen diesmal die Beta-Version 1.4. Es geht immer noch darum, dem gegnerischen Team die Flagge zu klauen und in Ihrer eigenen Basis aufzustellen. Eben Basis-CTF! Neue Waffen gibt es keine, dafür aber aufgemotzte und auch nigelnagelneue Karten (Combine, Pillars und Portalstorm) sowie ein verbessertes Punktesystem. Pusten Sie den gegnerischen Dieb aus den Socken, gibt es einen Extrapunkt auf das Konto. Setzen Sie noch einen drauf und strecken Gegner neben Ihrer eigenen Flagge nieder, gibt es zwei Tage Sonderurlaub für den Mauerschützen, sorry, für den Spieler, meinten wir natürlich.

DIE KARTEN, BITTE

Was gibt es noch? Hurra, das Team kredenzt Ihnen gleich vier neue Spielmodi! Bei „Stopwatch" wechseln sich die Teams bei Angriff und Verteidigung jeweils ab und versuchen, die Zeit des Gegners beim Erobern der Flagge zu unterbieten. Im Modus „1-Flag CTF" geht es zu wie bei der Mangelwirtschaft in der DDR. Die Teams kämpfen um die Kontrolle nur einer einzigen Flagge auf der gesamten Karte. Kleine Programmfehler wurden beseitigt, einige neue Klänge eingefügt und angeblich gibt es ein paar Extras, die Sie aufsammeln können (die wir aber nicht gefunden haben). Wir verneigen uns dennoch vor dem fleißigen Team!

AHMET ISCITÜRK/MARC BREHME

Info: www.hl2ctf.com

INTERVIEW „HL2 – CTF BIETET EINZIGARTIGE SPIEL-ELEMENTE."

Das meinen jedenfalls Chefprogrammierer Patrick „Valtrain" Flanagan (li. oben) und der für Maps, Modeling and Media zuständige Andrew „MeNtHoL" Blevins (li. unten). Beide haben schon mal die Hosen vor uns heruntergelassen. Jedenfalls, was die kommende Version 1.5 von *HL2 – CTF* angeht.

»Oben ohne, unten mit Roth Händle.«

PC ACTION Bitte beschreibe *HL2 – CTF* mal kurz!
Patrick Flanagan: *HL2 – CTF* ist ein klassischer Capture-the-Flag-Mod. Wir versuchen, das Spielerlebnis des guten alten CTF mit dem einzigartigen *HL2*-Gefühl zu verbinden.

PC ACTION Was sind die wichtigsten Elemente im Spiel? Außer, dass es eben CTF ist?
Andrew Blevins: *HL2 – CTF* bietet einzigartige Spiel-Elemente. Etwa die Physik der *Source*-Engine und dass sich die Gegebenheiten der Karten zur Offensive oder Defensive nutzen lassen. Die Gravity Gun birgt hier komplett neue Strategien und macht natürlich auch richtig Spaß. Etwa, wenn du die Flagge herausziehen und herumschleudern kannst.



PC ACTION Gibt es bald mehr Spielerlebnis-Elemente, mehr Waffen oder taktische Gebäude?
Andrew Blevins: Momentan testen wir alle neuen Spielmodi und die Runen in der Beta 1.4. Bei der Version 1.5 konzentrieren wir uns auf kleinere Aktualisierungen am Server und auf Spielerseite überarbeiten wir die PC-Einstellungen für die Wettkampfbedingungen. Außerdem sind weitere Verbesserungen am Mannschaftsspiel geplant.

PC ACTION Auch nach so vielen Jahren sind immer noch Mods für *HL1* in der Entwicklung. Glaubst du, die *Source*-Engine bleibt auch so lange für Modder attraktiv?
Patrick Flanagan: Das denke ich schon. Valve hat schließlich eine große Fangemeinde. In Zukunft steigen sicher noch mehr Leute darauf um. Valve selbst hat angekündigt, *Half-Life 3* auf der *Source*-Engine zu entwickeln. Also gibt es die wohl schon noch ein Weilchen ...

PC ACTION Wagen wir mal einen Blick in die Zukunft. Woran arbeitet ihr wohl 2015?
Patrick Flanagan: Hoffentlich machen wir das hier dann als Beruf und nicht mehr nur als Hobby. Mal sehen ... :-)

PC ACTION Gibt es noch etwas, was ihr unseren Lesern gern sagen wollt?
Andrew Blevins: Jeder von euch ist herzlich willkommen, unsere Website www.hl2ctf.com zu besuchen und in unseren Foren auch Kommentare loszuwerden. Vom Hinzufügen von neuen Elementen ins Spiel bis hin zum Verbessern der alten, beziehen wir wirklich immer die Kommentare der Spieler in unsere Überlegungen mit ein. Obwohl wir eigene Tester haben, legen wir ebenso großen Wert auf die Meinung von euch Zockern da draußen. Egal, von welchem CTF-Spiel Sie auch kommen, wenn Sie unser *HL2 – CTF* ausprobieren.

Da wirst du historisch!

Modern ist out. INSURRECTION 1776 verwandelt BATTLEFIELD VIETNAM in eine Lehrstunde. Mit Kanonen, Segelschiffen und Musketen.

»Nach dem Feuerball entdeckten die Schlachtenbummler den Fuß-Ball.«

Battlefield Vietnam | Wenn Sie auf *Battlefield Vietnam* stehen und an jedem 4. Juli eine Kerze in Ihrem Thomas-Jefferson-Schrein anzünden, huldigen Sie auch *Insurrection 1776*. Der Mod spielt während des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges und macht Schluss mit Schnellfeuergewehren und Panzern. Die gab es damals nämlich noch nicht, behaupten wir jetzt einfach mal. Deshalb haben die Macher Knarren und Fahrzeuge durch alten Krempel ersetzt. Sie schippern auf Kriegskähnen umher, schieben knarrende Kanonen über die Wiese und stopfen nach jedem Schuss Ihre Muskete. Während des schön animierten Nachladevorgangs stehen Sie auch auf freiem Feld in einer Pseudodeckung. Wie in unserer Redaktionsküche hüllen Sie fette Wolken aus dichtem Qualm ein. Wie jetzt? Genau! Dauerfeuer und Magazinwechsel können Sie sich genauso abschminken wie einen WM-Sieg der deutschen Fußballnationalmannschaft. Wenn das ganze Ballern nichts hilft, packen Sie Schwert oder Dolch aus und stürzen sich in den Nahkampf. So oder so kämpfen Sie in *Insurrection 1776* auf momentan sechs Karten, darunter etwa Fort Washington oder Oriskany, wie gehabt um Flaggenpunkte. Sterben Sie den virtuellen Heldentot, erstehen Sie nach kurzer Zeit auf dem Schlachtfeld wieder auf.

VERECKSPIEL

Neu in der aktuellen Alphaversion sind Pferde, ein Fernglas für verschiedene Spielerklassen und die Fregatte mit mehreren Waffendecks und zwei Kanonieren. Außerdem können einige Tore jetzt geöffnet und geschlossen werden. Schiffe und Pferde sind in der aktuellen Version noch etwas eckig ausgefallen, aber wir sind sicher, das wird schon noch! Dafür wippen Sie unwillkürlich mit dem Fuß im Takt, wenn die gut gelungene, altertümliche Marschmusik ertönt. Früher war eben doch alles besser! MARC BREHME

Info: www.insurrection1776.com

AUF DVD

Mod zu: Battlefield Vietnam
Autor: Insurrection Mod-Team
Filename: Insurrection_1776_0.3B_full
Voraussetzung: Battlefield Vietnam
Pro + Contra:
+ Historische Missionen
+ Coole Musik

FAZIT: „Mit Insurrection werden Sie zum Musketen-Tier."



»Danach trafen sie einen Chirurgen auf dem Medizin-Ball.«



»Auf dem Abschuss-Ball legten sie schließlich eine alte Fregatte flach. Ende.«

LIES MICH!

PATH OF VENGEANCE

UT 2004 | Schluss mit futuristischen Mods! Jetzt reisen Sie mit *Path of Vengeance* für *Unreal Tournament 2004* tausende Jahre in der Geschichte zurück und erleben Jopi Heesters als jungen Mann. Sorry, wir meinen, erleben Sie die Zeit, als China noch in drei Königreiche geteilt war. Im Stil des Films *Tiger & Dragon* hüpfen Sie mit Ihrem Samurai aus der Verfolgerperspektive über die Baumwipfel und metzeln Drachen, Dämonen und anderes Kroppzeug mit dem Schwert nieder. (MB)

Info: www.lotus-arts.org

ARCHASIS: BATTLE FOR DURIAN



»Eingefangen: Geistesblitze.«

UT 2004 | Die *UT*-Modder entdecken das Mittelalter. Mit *Archasis* ist eine weitere Mittelaltermodifikation in der Entwicklung und soll voraussichtlich im Sommer erscheinen. Es erwartet Sie eine mystische Welt mit Mannschaftsspiel, sechs Spielerklassen und mittelalterlichen Waffen wie Schwerter und Bögen. Außerdem ist ein rollenspielähnliches Erfahrungssystem geplant, dass Sie nach jedem Kampf an Ihrem Charakter feilen lässt. Na, da sind wir aber gespannt! (MB)

Info: www.planetunreal.com/archasis

OPERATION MARKET GARDEN

Call of Duty | Der *Call of Duty*-Mod *Operation Market Garden* macht gute Fortschritte. Kürzlich wurde eine Demo (32 Megabyte) veröffentlicht, die Sie etwa unter www.extreme-players.de/download.php?id=8381 saugen können. In diesem ersten Einzelspieler-Level kämpfen Sie sich durch Arnheim. In der finalen Version ballern Sie außerdem in Grave und Nijmegen. Das Team verspricht – auch für den Mehrspieler-Modus – ein intensives Spielerlebnis und besonders realistische Kämpfe mit viel blutigen Tatsachen. Soso. (MB)

Info: http://omg.esgnserver.de

CoD: SWAT 0.9

Call of Duty | Den genialen *SWAT*-Mod für *Call of Duty* haben wir Ihnen ja bereits vor einiger Zeit ausführlich vorgestellt. Im Mai kam mit der Version 0.9 eine fette Aktualisierung. Sie greifen jetzt zu drei neuen Waffen und sprinten auf vier frischen Karten wie etwa einer Tempellandschaft und einem Wolkenkratzer herum. Außerdem gibt es neue Klänge und die beiden Spielmodi Search & Destroy und Team Elimination warten auf ihren Einsatz. (MB)

Info: www.swat-mod.com

IMPERIAL ASSAULT

C&C Generäle | Wenn Sie schon immer mal *Star Wars* mit *C&C Generäle* spielen wollten, fliegen Sie sicher auf den Mod *Imperial Assault*. Die popeligen 66 Megabyte zaubern vier Fraktionen der Weltraumsaga auf Ihren Bildschirm. Dann toben gigantische Bodenschlachten mit Walkern und am Firmament beharken sich TIE Fighter und X-Wings. Möge die Macht mit Ihnen sein! (MB)

Info: www.imperialassault.com

UND JETZT? DIE WERBUNG!

Verschiedenes | Die Entwickler des PC ACTION-Adventure-Mods für *Neverwinter Nights* haben einen Werbefilm zusammengeschustert, der ihre wichtigsten Projekte der letzten fünf Jahre vorstellt. Außerdem bekommen Sie alle aktuellen Mitglieder der Hobby-Entwicklerschmiede zu Gesicht! Wer das ist? Schauen Sie doch mal! (MB)

Info: www.dragon-productions.de



Die Rasse macht's!

Sie sind es leid, mit den vier Völkern von DAWN OF WAR in den Krieg zu ziehen? Das passt schon, denn DÄMONENJÄGER liefert Nachschub.

»Liebe Kinder, Schlümpfe werden erst nach vier Bier blau.«

Warhammer 40.000: Dawn of War | Im postapokalyptischen *Warhammer*-Universum des 41. Jahrtausends gibt es mehr Streitkräfte als nur Space Marines, Chaos, Eldar und Orks. Das dachten sich auch die Macher des Mods *Dämonenjäger* und spendierten dem Strategiehammer *Dawn of War* eine neue Rasse. Wie einst Long Dong Silver teilen Sie nun als Inquisitor mit Ihrem Hammer richtig aus und legen reihenweise alles flach. Außerdem befehligen Sie die Kräfte der Inquisition (Ordo Malleus), die das Imperium immer einsetzt, wenn eine Dämonenplage à la Daniel Küblböck eine Welt befällt. Als Boss auf dem Schlachtfeld stehen Ihnen etwa die berühmten Grey Knights ebenso zu Diensten wie das Armageddon Steel Legion Regiment, das Sie auf Wunsch gleich zum Einsatzort beamen. Scotty lässt grüßen. Damit Sie in den Genuss der martialischen Schlachten kommen, muss *Dawn of War* zwingend in der Version 1.2 installiert sein. Die aktuelle Version 1.3 von *DoW* wird bislang nicht unterstützt. Und während Sie zocken, freuen wir uns schon auf den zweiten Streich der Macher. Das Team bastelt neben einer Kampagne für *Dämonenjäger* mit einem *Hexenjäger*-Mod schon an der nächsten kostenlosen Erweiterung. Astrein, her damit! MARC BREHME

Info: www.innocence-proves-nothing.com



AUF DVD

Mod zu: Warhammer 40.000: DoW
Autor: Ordo Malleus Mod-Team
Filename: Daemonhunters_Mod_V075
Voraussetzung: Dawn of War v1.2
Pro + Contra:
+ Zusätzliches Volk
– Noch keine Kampagne integriert

FAZIT: „Optisch fett und spielerisch sinnvoll. Fehlt nur noch die Kampagne.“

»Nie ohne Bodyguards: MC Hammer.«

»Ohne Wasser blutig: Turmspringen.«

Die Tücken des Balltags

Eine Mischung aus Rugby und Fußball macht dem ehrwürdigen Deathball für UT 2004 Konkurrenz. In der FAR CRY-Modifikation ULTRABALL prügeln sich in Arena-Schaukämpfen acht Spieler um einen Ball.


»War schon mal schneller: Der Rote Blitz.«


»Dreist: dem Penner die Parkbank geklaut.«

Far Cry | Da hat man doch gern Ballkontakt! Nein, nicht so, wie Sie schon wieder denken. Die Modifikation *Ultraball* für *Far Cry* zeigt bereits in der frühen Version 0.1, wohin die Bälle fliegen. Und das ganz ohne Pamela Anderson. Putzen Sie Ihr Mäuschen und treten Sie in futuristischen Arenen zu ruppigen Ballsport-Duellen an. Obwohl die Schauplätze aussehen, als würden gleich Sklaven von wilden Löwen zerfleischt, geht es in *Ultraball* etwas zivilisierter zu. Als eine von vier Spielerklassen (Torwart, Verteidiger, Mittelfeldspieler, Angreifer) sind Sie Mitglied eines Teams, das gegen das gegnerische Quartett antritt und versucht, den Spielball in deren Tor zu ballern. In der aktuellen Version hetzen Sie über zwei Karten und sind besonders flott mit der Sprint-Taste unterwegs. Fies, aber wirkungsvoll: Gegnern zimmern Sie wie einst Ernst August einfach eine aufs Auge – oder in den Magen. Der Torwart ballert sogar mit einer Knarre um sich. Alles halb so wild. Nach kurzer Erholung stehen Sie wieder auf dem Spielfeld. Krass! MARC BREHME

Info: http://ultraball.web.surftown.dk

AUF DVD

Mod zu: Far Cry
Autor: Team „Brutal Debugz"
Filename: Ultraball_0.1
Voraussetzung: Far Cry v1.31
Pro + Contra:
+ Ausgereiftes Spielprinzip
+ Fetter Sound
FAZIT: „Ultraschnell, ultragenial, Ultraball!"

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNETADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer eins, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über das, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Komplette Abhandlung der Themen *Half-Life 1* und *Half-Life 2*. Ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Counter-Strike	www.cs-cheatbase.de	Anti-Cheat-Seite für Half-Life, Counter-Strike und Counter-Strike Souce.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler.
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-4.de	Fundgrube zur Nummer eins unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichen deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.







Battlecruiser Millennium

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs ... Nein, nicht der Enterprise, sondern Ihres eigenen Raumkreuzers. In *Battlecruiser Millennium* übernehmen Sie die Rolle eines Weltraum-Skippers. Bevor Sie sich für die Missionen oder das freie Spiel entscheiden, basteln Sie ein Alter Ego aus diversen Rassen und Berufen zusammen. Ihre Wahl entscheidet, ob andere Charaktere Sie mit Wohlwollen oder Argwohn aufnehmen. Genau wie auf einen PC ACTION-Praktikanten warten auch auf Sie unzählige attraktive Jobs. Manövrieren Sie Ihren Kahn durch 25 Solarsysteme mit Hunderten von Planeten, hetzen Sie Truppen als General umher oder greifen Sie selbst zur Knarre. Wer sich dabei langweilt, liest das Handbuch durch und lernt die mehr als hundert Tastaturkürzel auswendig. MARC BREHME

Info: www.3000ad.com

KOMMENTAR

MARC BREHME

Battlecruiser Millennium ist wie die deutschen Steuergesetze. Mittlerweile etwas veraltet und nicht sehr spannend. Aber der krude Mix aus Simulation und Rollenspiel ist dafür so komplex, dass er Sie für Wochen beschäftigt. Fliegen Sie wohl!

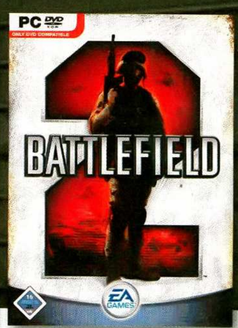
Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
CANNONHILL Action 1,2 MByte (Spiel auf DVD)	Bis zu vier Spieler an einem PC nehmen Ihre Bunker in einem zufällig erstellten 2D-Gebirge unter Feuer. Wer am geschicktesten Kanonenwinkel und Schussstärke verändert, überlebt.	ein Mix aus Action und Strategie, gewürzt mit einigen Taktik-Elementen.	www.heikoplate.de/dP-Software/zips/cannonhill.exe Auch ohne Nacktbilder ein Riesenspaß für mehrere Spieler an einem PC.
GLOOMY NIGHTS Action 1,6 MByte (Spiel auf DVD)	Als die Hölle überfüllt war, sandte Carlo, die rechte Hand des Teufels, einfach die Toten auf die Erde zurück. Befreien Sie den Friedhof vom Grauen und knallen Sie Carlo eine vor den Latz!	der C64-Klassiker *Wizard of Wor.*	www.gloomy-nights.de/download/gloomy.zip Ein nostalgisches Spiel – das pure Vergnügen!
SIMUTRANS Wirtschaftssimulation 3,1 MByte	Angehende Manager üben das Anlegen von Bus- und Bahnlinien, das Herumschippern von Passagieren, Post, Waren oder das Abzocken von Touristen in alten Schlössern.	das altehrwürdige *Industriegigant.*	www.simutrans.de Komplexe Wirtschaftssimulation im *SimCity 2000*-Look.
STONECHECKER 3 Geschicklichkeit 10,7 MByte (Spiel auf DVD)	Liebhaber von *Tetris* aufgepasst. Bei *Stonechecker 3* punkten Sie auf einem Spielfeld mit 256 Steinen. Verschiedene Extras und ein Zweispieler-Modus garnieren den leckeren Schichtsalat.	ein etwas anderes *Tetris.*	http://ludivisions.com/Downloads/Stonechecker_3_L_setup.exe Die aufgemotzte *Tetris*-Version machte uns noch mehr Spaß als das Original.
SURVIVOR: B. A. Action 13,3 MByte (Spiel auf DVD)	Zwei Teams beharken sich mit 23 unterschiedlichen Waffen, um den Nachschub der Gegner zu verhindern. Von Shot- und Railgun bis zum Raketenwerfer ist alles dabei. Gut Schuss!	eine Mischung aus *Counter-Strike* und *Battlefield* in 2D.	http://home.arcor.de/rolandsd/survivor_bab2.exe Flotter Action-Shooter für *Counter-Strike*- und *Battlefield*-Fans.
U. RAUNES AUF DER SUCHE NACH INDIANA JONES 4 Adventure 10,9 MByte	Als pensionierter Adventure-Held Udoiana Raunes suchen Sie Steven Spielberg, Harrison Ford, George Lucas und Sean Connery auf und überzeugen sie vom vierten *Indiana Jones*-Film.	die unvergesslichen Adventures im Stil von *Monkey Island.*	www.raunes.com Kerniger Humor, knackige Rätsel und eine lustige Geschichte machen *Udoiana Raunes* zum Kult-Gratisspiel!
VIRTYPET Geschicklichkeit 16,6 MByte (Spiel auf DVD)	Ein echter Hamster stinkt? Stimmt. Dann halten Sie eben einen virtuellen Menschen. Balken zeigen die Bedürfnisse des Pixeltypen an, mit der Maus füttern und spielen Sie.	eine Art weiterentwickeltes 3D-*Tamagotchi* auf dem PC.	www.rs-page.de/vpet.zip Das bekannte, gute *Tamagotchi*-Suchtprinzip mit moderner Grafik.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

Knaller-Abo-Prämien







Schnell entscheiden und angreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann unter diesen drei genialen Prämien sein kostenloses Dankeschön wählen.

Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
In einem Echtzeit-Strategie-Epos der Superlative erleben Sie Massenschlachten und Belagerungen der Herr-der-Ringe-Filme in nie gekannter Intensität. Begleiten Sie Aragon, Frodo, Sam, Gandalf und Gimli auf ihrer gefährlichen Reise durch Mittelerde, besuchen Sie Schauplätze wie Helms Klamm und Minas Tirith und sind Sie dabei , wenn riesige Ents auf Hunderte von Orks treffen – das Schicksal von Mittelerde liegt in Ihrer Hand!
Prämien-Nr.: 002545

Need for Speed Underground 2
Der Nachfolger des legendären Rennspiel-Klassikers entführt Sie in die aufregende Welt der Tuner-Szene und fordert Sie heraus, eine riesige Stadt zu erkunden, die in fünf verschiedene, miteinander verbundene Stadtteile unterteilt ist. Während Sie als Spieler die Stadt erkunden, treffen Sie auf rivalisierende Fahrer, die Ihnen die Underground-Welt näher bringen, Events organisieren und Sie zu den coolsten Renn-Treffpunkten der Stadt führen.
Prämien-Nr.: 002575

Battlefield 2
Battlefield 2 versetzt den Spieler in einen Kampf im 21. Jahrhundert. Dabei kann auf ein großes Arsenal von Waffen zurückgegriffen werden, das beispielsweise wärmesuchende Raketen sowie lasergesteuerte Sprengkörper beinhaltet. Zusätzlich hat der Spieler die Möglichkeit, Fahr- und Flugzeuge, wie Abrams Panzer, F-15 Strike Eagles und Landungsschiffe der Wasp-Klasse einzusetzen. In Battlefield 2 erwartet Sie ein erbarmungsloser, mit High-Tech Waffen geführten Krieg.
Prämien-Nr.: 002705

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 51,60/12 Ausg. (= € 4,30/Ausg.); Ausland € 63,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 51,60/12 Ausg. (= € 4,30/Ausg.); Ausland € 63,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie | Prämien-Nr.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

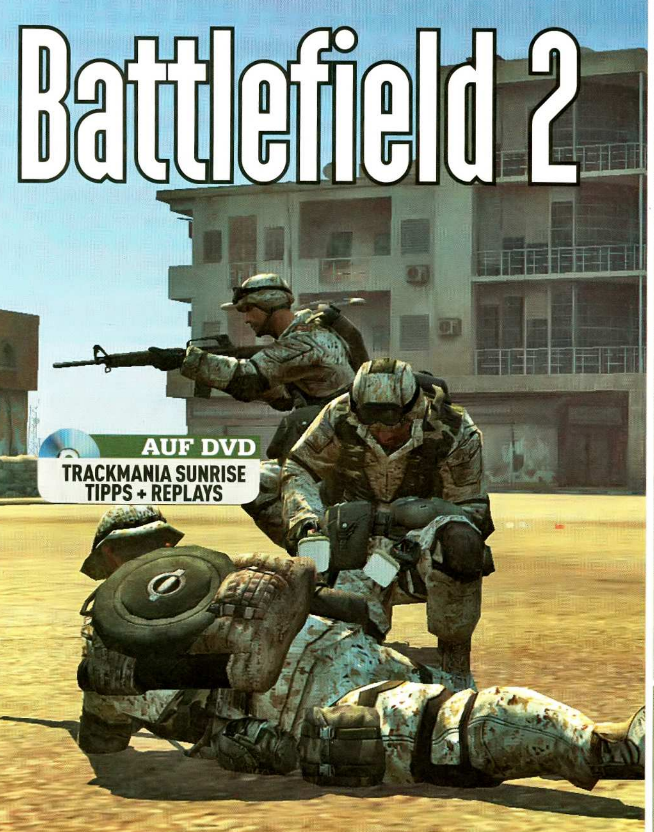
❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA PR 19

SPIELE TIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.





Öffnen Sie im Installationsverzeichnis unter **\System** mit einem Texteditor die Datei **init.py** und fügen Sie als Extrazeile **ff.CON_ENABLE=1** hinzu. Beachten Sie dabei – und bei den Cheats – die genaue Schreibweise. Im Spiel öffnen Sie mit der **Zirkumflex**-Taste (^) die Konsole und geben die Cheats ein. Setzen Sie für **x** einen Namen, für **y** eine Zahl ein.

CHEAT	WIRKUNG
god()	Gruppe ist unbesiegbar
mortal()	god() ausschalten
peace()	Gegner sind friedlich
war()	peace() deaktivieren
Mission_Win()	Mission gewinnen
Campaign_AddCP(,x',y)	Y CP für Held x
Campaign_Recruit(,x')	Held x rekrutieren

BEFEHL	CHARAKTER
alchemiss	Alchemiss
blackbird	Blackbird
bullet	Bullet
el_diablo	El Diablo
ironox	Iron Ox
law	Law
liberty_lad	Liberty Lad
man_bot	Man-Bot
man_o_war	Man o' War
mentor	Mentor
microwave	Microwave
minute_man	Minuteman
order	Order
sea_urchin	Sea urchin
supercollider	Supercollider

CHROME: SPECFORCE

Die Konsole öffnen Sie mit der **Zirkumflex-Taste** (^) und tippen dort die Cheats ein. Dabei stellen Sie jeweils das Wort **Cheat.** voran (inklusive Punkt) und schreiben dahinter einen Befehl aus der Liste, wobei die Schreibweise wichtig ist:

»Ausverkauft: Baumarkt.«

CHEAT	WIRKUNG
Cheat.FullHealth()	Volle Gesundheit
Cheat.GiveCloakingDevice()	Tarnschild
Cheat.GiveClusterGrenade()	Splittergranate
Cheat.GiveGrenade()	Sprenggranate
Cheat.GodMode()	Unverwundbarkeit
Cheat.NextMission()	Auf in die nächste Mission
Cheat.TuneImplants()	Bessere Implantate
Cheat.TuneWeapons()	Bessere Waffen
Cheat.ClearOverload()	Implantatladung zurücksetzen



WAFFENLISTE			
GiveBjornHD()	GiveHealtex()	GiveNoNFrager()	GiveTAINitron()
GiveC9A5()	GiveKnife()	GiveOCICrom()	GiveTC234()
GiveC9S()	GiveLeRogue()	GiveOCIX4()	GiveTC234Sup()
GiveClusterGrenade()	GiveMatsonACC()	GiveOCS()	
GiveGLDragoon()	GiveMatsonCAFS()		
GiveGrenade()	GiveMAXatron()		

MUNITIONSLISTE	
GiveAmmo12mmShort()	GiveAmmoEnergy()
GiveAmmo14mmLong()	GiveAmmoRockets()
GiveAmmo8mmLong()	GiveAmmoShotgun()
GiveAmmo9mmShort()	

EMPIRE EARTH 2

Drücken Sie während des Spielens die **Eingabetaste** für die Nachrichtenzeile und geben Sie zunächst **icheat** ein, um den Schummel-Modus zu aktivieren.


»Italien: Ernte von Watte Machiato.«

CHEAT	WIRKUNG
convert	Gewählte Einheit konvertieren
epoch up	Eine Epoche vorankommen
give tech	50 Technikpunkte
idontcheat	Cheats deaktivieren
loot	10.000 jeder Ressource
play god	Unverwundbarkeit an/aus
punish	Trifft gewählte Einheit mit 20 Schaden
recharge me	Gewählte Einheit wieder aufladen
sea monkeys	Sofort bauen
taxes	100 jeder Ressource weniger
toggle fog	Nebel aus-/anschalten
win	Mission gewinnen

COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS

Drücken Sie die **Eingabetaste,** während Sie eine Mission spielen, und tippen Sie die Befehle ein:

CHEAT	WIRKUNG
resources	Kostenlose Ressourcen
scout	Karte aufdecken
walkover	Siegen

SACRED UNDERWORLD

Öffnen Sie im Installationsverzeichnis die Datei **settings.cfg** mit einem Texteditor. Suchen Sie dort dann nach dem Eintrag **DEFAULT_SKILLS: 1** und ändern Sie die **1** in eine **0**. So legen Sie die Fertigkeiten eines neuen Charakters selbst fest.

BOILING POINT

Öffnen Sie im Spiel je nach Version mit der **Ö**- oder **^-Zirkumflex**-Taste die Konsole und geben Sie dort die Cheats ein. Dabei ersetzen Sie **x** durch einen Zahlenwert.

CHEAT	WIRKUNG
addarmor x	X Rüstung zufügen
addhealth x	X Gesundheit zufügen



»Die einäugige Schlange sucht ihr nächstes Opfer.«

Damit Ihr Dschungelurlaub von Anfang an glatt läuft, haben wir ein paar Tipps für Sie parat und ein paar wichtige Orte auf der Karte eingetragen:



Schnelleinstiegstipps:

- Geben Sie dem Betteljungen in der Stadt zwei Peso. Er zeigt Ihnen alle wichtigen Orte und auch den Waffenhändler.
- Ersatzreifen klauen Sie bei jedem x-beliebigen Auto aus dem Kofferraum, selbst wenn Sie das Fahrzeug mal nicht knacken können. In den Kisten können Sie zudem kostenlos schlafen.
- Für Einsteiger sind die ersten Polizeimissionen ideal. Diese spielen innerhalb der Stadt und sind schnell erledigt.
- Mehr spaßig als nützlich: Jagen Sie Fische mit Granaten oder einer Schrotflinte in seichten Gewässern. Das bessert im Vorbeigehen etwas die Kasse auf und viel Handel erhöht natürlich Ihr kaufmännisches Geschick.

Interessante Orte:

1 Nachdem Sie das Auto von Ihrer Tochter bekommen haben, brauchen Sie eine Waffe. Hier finden Sie sowohl ein perfektes amerikanisches Gewehr als auch drei RPGs.

2 und **3** Holen Sie sich danach die Waffen-Upgrades aus dem Tempel und dem Wald.

4 An jeder großen Straße finden Sie ein paar Marktstände. Hier bekommen Sie von einem Opa Munition, Waffen und Rüstung und von der alten Lady daneben günstig Obst und Granaten. Kaufen Sie hier vor allem die Spezialmunition, die nicht teurer ist als normale. Lautlos überwältigen Sie jeglichen Gegner spielend.

5 In einer Höhle haust der Indio-Heiler Cachua. Dessen Heiltränke sind zwar sehr teuer, sie machen jedoch nicht süchtig und sind sehr wirkungsvoll.

6 Wenn Sie etwas weiter vorankommen und entsprechende Fähigkeiten besitzen, finden Sie hier einen Panzer.

KURZ & KNACKIG

SACRED UNDERWORLD

Folgender Trick hat es mir ermöglicht, mit einer Level-55-Dämonin in Anducars Palast einzudringen, ohne direkt gegen dessen tödliche Feuer-Wache anzutreten. Als Zauber kommen **Höllenfurcht**, **Tentakel** und **Kampfdämon** zum Einsatz. Wenn die Dämonin Anducars Palast von rechts entgegen dem Uhrzeigersinn umfliegt, kommt sie durch ein Fenster bequem ins Gebäude rein. Achten Sie im **Flugdämon**-Modus auf die Wirkungsdauer des Zaubers! Einmal im Gebäude, läuft die Dämonin durch die Halle zum Palasteingang und traut sich kurz auf die Treppe, damit Anducars Feuer-Wache erscheint. Schnell zurück ins Palastinnere rennen, hintereinander **Tentakel**, **Kampfdämon** und **Höllenfurcht** aktivieren und die Wachen einzeln anlocken. Sobald die Feuer-Wache überwältigt ist, erscheint Anducar. Hierbei gilt es, Anducars Zaubergeschossen auszuweichen und mithilfe der oben genannten Zauber schnell die Hirnfüßler zu dezimieren. Nach seinem Ableben mutiert er zu einem roten Dämon, der regelmäßig einen starken **Tentakel**-Angriff startet.

BORIS BRADINOV

TRACKMANIA SUNRISE

Falls Sie beispielsweise im Rennmodus alle Strecken des Holiday Cups beendet haben und nun der Serien-Cup ansteht, Sie aber für die Rennstrecke SkidOrDie keine Goldmedaille erzielt haben, gibt es eine einfache Lösung. Starten Sie den Serien Cup des Holiday Cups. Wählen Sie Challenge und drücken Sie danach die **Entfernen**-Taste, um die Challenge neu zu starten. Danach beendet Trackmania die Challenge und gibt Ihnen für dieses Rennen die Goldmedallie. Dies funktioniert für alle Cups des Renn- sowie des Plattform-Modus.

KAI REINHARDT

SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY

Im fünften Level bei Displace International kann sich Sam Fisher Schleichwerbung anhören: Zwei Wachen unterhalten sich über *Prince of Persia*. Sie finden die Burschen im Café neben einem lasergesicherten Korridor hinter einer Tür mit Codeschloss. Sie gelangen auch durch einen Schacht hinein, Sam macht dabei aber viel Krach.

TOM SCHUFFTER

SPONGEBOB SQUAREPANTS – THE MOVIE

Drücken Sie während des Spielens die **F12**-Taste und geben Sie **awegames** ein – schon können Sie alle Level auswählen.

BENJAMIN NISSEN

KURZ & KNACKIG

REPUBLIC COMMANDO

Wechseln Sie im Installationsordner in **\Game-Data\Save** in das Verzeichnis mit dem verwendeten Profilnamen und öffnen Sie die Datei **User.ini** mithilfe eines Texteditors. Hinter dem Eintrag **LevelProgress** ändern Sie die Zahl. Eine folgende Nummer bedeutet einen kompletten Level! Falls Sie also nicht weiterkommen, ändern Sie dort die Zahl. HENRY LAI

SILENT HUNTER 3

Wechseln Sie im Installationsverzeichnis in **\sh3\data\cfg\careers** und wählen Sie den Ordner mit Ihrem Karrierenamen. Mit einem Texteditor öffnen Sie die dortige Konfigurationsdatei. Gehen Sie ans Ende zu den Details der letzten Mission und verändern Sie die den Zahlenwert des Geldes (**reowns**), welches Sie bekommen haben. Speichern Sie die die Datei und starten Sie das Spiel. So können Sie sich nun die teuersten und besten U-Boote leisten.

JEAN-PIERRE MÜLLER

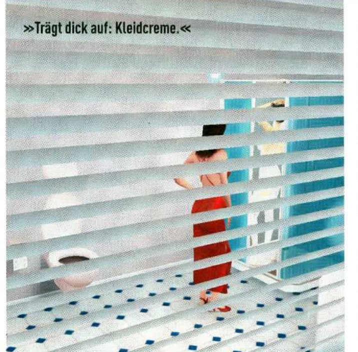
KOTOR 2

Am Anfang reisen Sie nach Nar Shadaa und beeinflussen schon auf dem Weg dorthin Atton. Falls Sie Ihren Charakter so gewählt haben, dass Sie auf Nar Shadaa Mira bekommen, besteht die Chance, gleich zwei ziemlich gute Jedis zu kriegen. Gehen Sie ins Flüchtlingslager und führen Sie ein Gespräch mit den zwei Twi'leks. Dadurch sind Sie in der Lage, mit Atton über den Krieg zu reden. Der Rest ist eine Sache des Einflusses und der richtigen Antworten. Sprechen Sie Mira kurz vor der Abreise an. Beginnen Sie mit einem Thema, bei dem Sie keinen Einfluss brauchen. Sie bekommen bei jedem der Themen (bei den richtigen Antworten) mehr Einfluss auf sie. Machen Sie das so lange, bis Sie die Möglichkeit haben, ihr das „Sprechen" Nar Shadaas zu zeigen. Führen Sie sie zum Ort wo Kreia Ihnen das „Sprechen" Nar Shadaas gezeigt hat. Es kommt eine Zwischensequenz, in der Mira zum Jedi mutiert. Falls Sie Miras Fähigkeiten bisher sehr wenig gesteigert haben, können Sie sie nun auf einen hohen Jedi-Level bringen. Die anderen (Bao Dur und die Schülerin) können Sie ebenfalls durch Einfluss zu Jedis bekehren. MATHIS KLEGREWE

DUNGEON LORDS

In der Version 1.0 können Sie einen Bug zu Ihrem Vorteil nutzen, durch den Sie viel Geld einfahren. Falls Sie mehrere Spruchrollen der gleichen Sorte haben und jeweils nur eine davon verkaufen, nimmt die Anzahl nicht ab. Das können Sie somit unendlich oft wiederholen. Geklappt hat der Trick in Arindale in der Kriegergilde. Es ist aber wahrscheinlich, dass es auch bei anderen Händlern funktioniert. KERSTIN RÜCKENBACH

SINGLES 2


»Trägt dick auf: Kleidcreme.«

Gehen Sie in das Installationsverzeichnis **Singles2\config**. Rechtsklicken Sie auf die Datei **game.cfg**, wählen Sie **Eigenschaften** und entfernen Sie das Häkchen bei **schreibgeschützt**. Anschließend öffnen Sie die Datei mit einem Texteditor und suchen nach **moneystart**. Dort setzen Sie die Zahl bei **backyard**, **apartment** oder **penthouse** möglichst hoch. Zudem können Sie gleich alle Varianten freischalten, indem Sie hinter **BackyardEnabled** und **PenthouseEnabled** jeweils **false** durch **true** ersetzen. Speichern Sie die Datei. Die Karriere beginnen Sie nun mit dem eingegebenen Geld.

GTA SAN ANDREAS

Für den neuen Geniestreich der *GTA*-Serie haben wir Ihnen ein paar nette Ostereier zusammengestellt.

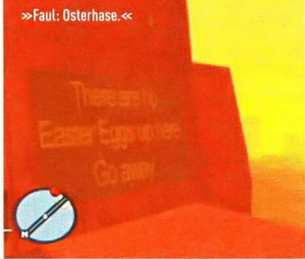
MONDSÜCHTIG

Wie schon bei den zwei Vorgängern können Sie auch in *San Andreas* den Mond in verschiedenen Größen erleben. Ein Schuss aus einem Scharfschützengewehr auf Luna genügt. Ebenfalls schon aus *Vice City* bekannt ist das spezielle „Rockstar"-Sternbild am Nachthimmel.

GEISTERGRAFFITI

An den Friedhofsmauern in Los Santos können Sie zwischen 20:00 und 6:00 Uhr einige Graffiti lesen, die tagsüber auf mysteriöse Art und Weise einfach verschwinden.

HINWEISSCHILDER



»Faul: Osterhase.«

Um den Fundort zu erreichen, benötigen Sie einen Jetpack oder Helikopter und müssen San Fierro freigespielt haben. Gehen Sie zu dem Golden-Gate-Nachbau im Nordwesten zwischen San Fierro und Las Venturas. Schweben Sie zur höchsten Strebe, an der ein Schild versichert, es gäbe hier nichts zu sehen. Ebenfalls an dieser Brücke hängt ein wesentlich leichter zu erreichendes Schild mit den Brückenfakten – inklusive Länge, Texturgröße und Polygonanzahl.

LEICHENSÄCKE


»Achtung: von links unten naht ein tödlicher Baseball.«

Am Speicherpunkt bewegen Sie sich vom Flugzeugfriedhof in Las Venturas nach Süden, bis Sie auf eine Straße treffen. Jener folgen Sie nach Westen. Kurz hinter der Schlangenfarm fahren Sie links ab über das Feld, zwischen zwei großen Felsen durch. Links steht ein Lieferwagen neben einem Loch im Boden. Dort liegen einige schwarze Säcke drin.

NORTHSTAR ROCK

Im Osten von Los Santos gibt es einen großen Felsen, den Northstar Rock. Verdrehen Sie die Silben, bekommen Sie den Namen des Spielestudios Rockstar North.

KENNZEICHEN

Achten Sie auf die Autokennzeichen. Besondere Autos, beispielsweise von wichtigen Charakteren, Missionsautos oder rare Spezialwagen haben fast alle etwas kryptisch anmutende Wörter angeschraubt.

POLIZEISCHLÄGER

Fahren Sie zur Polizeistation in Los Santos, vorzugsweise in einem Polizeiwagen, und begeben Sie sich in die Garage. Dort können Sie zwei Polizisten bei der Arbeit zusehen, die sich gerade einen Verdächtigen vornehmen. Und nicht nur da haben die Polypen richtig Spaß: Schauen Sie in der Dusche vorbei, dort liegt ein Dildo – der ist übrigens für eine Mission wichtig und besser als jeder Baseballschläger.

A
B
C

Battlefield 2

Nachdem Sie sich im Vorgänger durch den dichten vietnamesischen Dschungel schlugen, ziehen Sie bei BATTLEFIELD 2 mit modernem Gerät ins Feld.

EINSTIEGSTIPPS

◆ Feuern Sie mit Gewehren bei weiten Distanzen Einzelschüsse oder kurze Salven ab. Mit Dauerfeuer sind lediglich die ersten Schüsse fast punktgenau, danach streuen die Waffen zu sehr, um auf mehr als fünf Meter noch etwas zu treffen.

◆ Granaten verursachen auch Schaden bei gepanzerten Zielen. Ob Sie überhaupt mit einer Waffe etwas anrichten, sehen Sie an dem roten Kreuz, das beim Fadenkreuz kurz aufblinkt.

◆ Sanitäter, Pioniere und Versorgungssoldaten in Fahrzeugen verpflegen automatisch das umstehende Kriegspersonal. Ein entsprechendes Gefährt erkennen Sie an dem Symbol direkt darüber.

◆ Annäherungsminen gehen nicht bei Beschuss hoch, reagieren allerdings auch beim Minenleger und eigenen Leuten. Sprengsätze sind mit dem Ableben des Legers unbrauchbar, die beiden Minenarten bleiben dagegen noch eine Minute lang scharf. Sind Sie rechtzeitig geheilt, verschwindet nichts. Übrigens können Sie Sprengsätze aus beliebiger Entfernung zünden.

◆ Bei ungepanzerten Vehikeln genügt ein gut platzierter Schuss auf den Fahrer, um erst mal die Anreise zu stoppen.

◆ Halten Sie bei der Panzerfaust die Feuertaste gedrückt, um im Zielmodus zu bleiben und die Rakete präzise zu ihrem Bestimmungsort zu lenken.

Die stationären Waffen

Auf den Karten stehen nun neben den bekannten MG-Nestern und Panzerabwehrgeschützen auch Flugabwehrstellungen:

◆ Die Boden-Luft-Raketen peilen Wärmequellen an, auch brennende Öltürme. Sie erkennen auch eigene Lufteinheiten als Wärmequellen, steuern diese aber nicht an. Gegen Landziele sind die Geschütze nicht zu gebrauchen. Erstens fliegen die Raketen ohne Ortung ziemlich krumm durch die Landschaft. Und selbst wenn die Raketen treffen, richten sie keinen nennenswerten Schaden an.

◆ Feuern Sie mit der Flugabwehr möglichst von hinten auf Flugzeuge. Von vorn müsste ein Jet schon genau auf Sie zukommen und weit entfernt sein, damit das Geschoss trifft. Gegen Hubschrauber ist der Winkel dagegen ziemlich egal.

◆ Etwas flexibler sind die Panzerabwehrraketen, die notfalls auch bei Hubschraubern funktionieren. Diese müssen allerdings bereits in der Nähe sein und dürfen nicht zu hoch schweben, sonst sind sie unmöglich zu treffen. Beide Geschütze lassen sich zerstören und erscheinen nach einiger Zeit wieder – reparieren geht nicht.

Taktische Anmerkungen

◆ Auf dem Radar markierte Brücken lassen sich mit Bomben oder Sprengsätzen zerlegen. Die Fahrbahnen regenerieren sich nicht automatisch, lassen sich aber innerhalb weniger Sekunden reparieren.

◆ Radar- und Artillerieanlagen wechseln nicht den Besitzer (den Sie im Zweifelsfall durch die aufgemalte Flagge bestimmen), wenn der zugehörige Punkt erobert wurde.

◆ Die Flugzeugträger lassen sich nicht bewegen oder versenken und Widersacher können die mächtigen Flugabwehrkanonen nicht besetzen.

◆ Holzverschläge bei Wellblechzäunen können Sie wegsprengen oder kaputtschießen. Für Infanteristen sind das meist willkommene Abkürzungen.

◆ Fixieren Sie sich nicht auf den Kommandanten, weder bei der Jagd auf ihn noch als sein Leibwächter. Die Eliminierung kostet nicht mehr Tickets als bei jedem anderen Spieler. Die kurze Phase der Handlungsunfähigkeit rechtfertigt den Aufwand nicht.

CHARAKTERKLASSEN

Pionier

Ingenieure überholen vorzugsweise die starken Panzer, falls die angeschlagen sind. Behalten Sie in dieser Rolle Ihre Artillerie im Auge, bei Karten mit Flugzeugen das Radar. Mit den Minen macht der Ingenieur Engpässe für Fahrzeuge unpassierbar, auch für freundliche Einheiten, oder entschärft diese gegebenenfalls.

Spezialeinheit

Wichtigstes Utensil der Spezialisten sind die sehr potenten ferngezündeten Sprengsätze, die an Vehikeln haften. Nur damit zerlegen Sie die Artillerie effektiv. Selbst ein Panzer verpulvert darauf mehr als sein halbes Arsenal.

Scharfschütze

Scharfschützen besitzen nur wenig Munition und sollten sich daher etwas Zeit lassen, den virtuellen Kopf anzuvisieren. Suchen Sie sich ein ruhiges Plätzchen auf den Dächern oder im Gras auf einem Hügel. Mit den Annäherungsminen halten Sie sich ungebetene Gäste vom Leib.

Sanitäter

Der Sani ist unentbehrlich und gehört bestenfalls mit in jeden Trupp. Die Burschen können sich selbst verarztten, indem sie das Verbandspäckchen in die Hand nehmen. Spaßig: Tatsächlich kann man den Elektroschocker auch für den Nahkampf verwenden, was aber wohl nie zum Erfolg führt.

Sturmsoldat

Üben Sie mit den Gewehrgranaten. Damit räumen Sie dann auf mittlere Entfernung Angreifer mit einem einzigen Schuss aus dem Weg. Nicht zu unterschätzen sind die Rauch-



Hotel mit Strandblick auf die US-Stellungen: In diesem Szenario ist das Dach des Hotels ein beliebter Platz für Scharfschützen.



Nutzen Sie Abkürzungen! Es gibt auf jeder Karte nicht ganz offensichtliche Wege wie seichte Stellen, Pipelines, Zaunlücken, Täler, die Ihnen je nach Untersatz Vorteile verschaffen.

granaten. Ähnlich wie bei der Panzer-Variante können Sie sich beispielsweise vor einer Übermacht zurückziehen, da der Feind durch den Rauch kurz den Überblick verliert.

Panzerabwehrschütze
Drei Raketentreffer sollten Sie bei einem schweren Panzer einplanen. Lassen Sie sich möglichst nur kurz zum Feuern blicken und verbergen Sie sich während der Nachladephase wieder. Treffer von hinten verursachen den meisten Schaden.

Versorgungssoldat
Da es keine festen Heilschränke oder Munitionskisten mehr gibt, hat der Versorgungssoldat bei längeren Gefechten viel zu tun. Trotzdem halten Sie hier eher Panzer gemeinsam mit einem Pionier in Schuss, als einzelnen Soldaten hinterherzurennen. Der Charakter kann sich natürlich auch selbst aufmunitionieren.

DIE FLUGSCHULE

Nehmen Sie sich für den Einstieg etwas Zeit
Fliegen ist nicht ganz einfach, Ihr Können lässt sich aber mit wenigen Flugstunden schnell verbessern. Erstellen Sie selbst ein Spiel ohne Computergegner und trainieren Sie zielsicheres Treffen, Munition aufzunehmen, zu starten und zu landen. Mit einer Maus als Steuergerät stellen Sie besser die Empfindlichkeit höher als den Standardwert ein. So gleiten Flugzeuge zwar etwas unruhiger durch die Luft, Sie können damit aber schneller reagieren und insgesamt besser lenken.

Wo bekomme ich Munition her?
Hubschrauber und Flugzeuge können Sie an Flugplätzen neu bewaffnen, indem Sie dicht über die Rollbahn fliegen. Das funktioniert auch an neutralen, nicht aber an gegnerischen Punkten. Reparieren können Sie sich ausschließlich über eigenem Gebiet.

Wie schüttle ich Raketen ab?
Fliegen Sie niedrig, sodass Sie schlechter von den Abwehrstellungen zu erfassen sind. Falls Raketen Sie verfolgen, verlassen Sie sich nicht nur auf die Täuschkörper: Folgen Sie den Konturen der Landschaft und düsen Sie beispielsweise in ein Tal oder – mit dem Helikopter – hinter Gebäude. Ölfackeln, die durch ihre Wärme Raketen auf sich ziehen, sind eine große Hilfe. Mit Düsenmaschinen gehen Sie per Nachbrenner zusätzlich auf Distanz.

Cockpit ausblenden
Die Cockpit-Grafik versperrt Ihnen die Sicht auf die Landschaft und die Ziele. Schalten Sie das Cockpit einfach aus – die Standardtaste hierfür ist **F9**. Achtung: Serverseitig kann die deaktiviert sein.

Düsenjäger und Senkrechtstarter
◆ Diese „Vögel" eignen sich vor allem, um feindliche Hubschrauber vom Himmel zu holen. Wenn Sie trotzdem Bodenziele beharken, nehmen Sie vor dem Widersacher Gas weg. So haben Sie mehr Zeit zu zielen. Der Nachbrenner hilft anschließend, dass Sie nicht einfach abschmieren.
◆ Mit dem Senkrechtstarter starten Sie, indem Sie quasi „bremsen" und so erst einmal im Schwebeflug Höhe gewinnen. Sind Sie weit genug vom Boden entfernt, geben Sie Gas, am besten mit Nachbrenner. Um wieder in der Luft zu stehen, müssen Sie zuerst gewaltig nach oben kommen, dann erst kehren Sie den Schub um.
◆ Die Düsenjäger dürfen das Areal wesentlich großzügiger nutzen, als die übrigen Einheiten. Kürzen Sie daher kräftig durch die rot gestrichelte Tabuzone ab. Wenn Sie es allerdings übertreiben, erscheint am oberen Bildschirmrand eine Zeitangabe, ab wann mit Repressalien zu rechnen ist.

Helikopter
◆ Profis können ein Ziel schnell anfliegen und abrupt stehen bleiben. Das geht wie folgt:
1. Fliegen Sie gerade auf Ihr Ziel zu.
2. Ziehen Sie über dem gewünschten Punkt die Nase leicht nach oben und lassen Sie das Gas los.
3. Drehen Sie sich gleichzeitig per Heckrotor um die eigene Achse.

Mit diesem Manöver vollführen Sie über dem Ziel eine 180°-Drehung. Durch die harte Drehung geht sämtliche Vorwärtsenergie verloren und Sie bleiben über dem gewünschten Punkt stehen.
◆ Das oben genannte Manöver sollten Sie aus dem Effeff beherrschen, da Sie damit zügig Flaggen einnehmen. Zwar machen die zahlreichen und besseren Luftabwehrraketen den Piloten das Leben schwer, nach wie vor sind aber Hubschrauber der schnellste Weg, einen Punkt zu übernehmen. Kontrollieren Sie die Umgebung über die Außenkamera (**F9** bis **F11**), während Sie auf der Stelle schweben.
◆ Fahrzeuge lassen sich übrigens nicht mehr per Helikopter transportieren.

COMMANDER-MODUS

Der Scanner
In Szenarien mit Flugzeugen setzt der Befehlshaber den Scanner ein, damit die eigenen Flugzeuge feindliche Jets direkt anfliegen können. Diese sind für die Piloten kurze Zeit auf dem Radar sichtbar.

Artillerieschlag
Die Bots machen es vor: Wenn die Gegenspieler gerade mit schwerem Gerät eine Flagge einnehmen, ist ein Artillerieschlag auf diese Position sehr wahrscheinlich von Erfolg gekrönt. Oder anders herum: Ziehen Sie sich mit den Fahrzeugen vom Punkt zurück, falls Kollegen diesen erobern können.

Aufklärungsdronen
Lassen Sie die Haubitzen nicht ins Blaue hinein schießen, sondern klären Sie mit den Mini-Flugzeugen zuvor die Situation in dem Areal. Sehr praktisch, wenn man Sie gerade an einer Stelle überrannt hat und Sie schnell den weiteren Vormarsch ausmachen wollen.

Güter
An den Kisten kann sich jegliche Art Einheit aufmunitionieren und auf Vordermann bringen lassen – selbst Lufteinheiten. Nachteil: Für Spieler ist der Abwurfpunkt nicht auf dem Radar markiert und der Nachschub lässt sich leicht zerstören, eine Granate genügt. Obacht: Auch Gegner bedienen sich nach Gutdünken an Ihren Gütern.

RUDI BIRKENBACH/ANSGAR STEIDLE


Neben Sprengsätzen sind auch Bomben effektiv gegen Brücken und Kanonen. Aber das Ziel überhaupt zu treffen, ist keine leichte Aufgabe.


Als Kommandant sollten Sie immer für Nachschub sorgen: An den abgeworfenen Versorgungsgütern gibt es für alle Einheiten Munition und Heilung.

Dalian Plant (64 Spieler)

Am interessantesten ist die gut ausgerüstete Stellung Haupteingang (6): Der Weg zu Lande von und zu der chinesischen Basis führt zwangsläufig hier vorbei. Behalten Sie aber auch die eingezeichneten Schleichwege im Auge. Sie führen an der Artillerie der Asiaten vorbei direkt zu deren Flugfeld.

Die Artillerie der US-Armee ist auf einer abgeschiedenen Insel postiert. Es ist kein Einstiegspunkt vorhanden, die Bewachung ergo nur erschwert möglich. Auf der Insel stehen Flugabwehr und ein Schlauchboot bereit. Als Chinese bringen Sie Truppen mit einem Flugzeug oder APC dorthin. Bewegen Sie sich dabei möglichst dicht am Spielfeldrand, damit das Bordgeschütz des Flugzeugträgers Sie nicht erwischt.

Die einzigen schweren Panzer an Land gibt es an den südlichen Docks (2) und bei den Reaktortürmen (3). Falls es der chinesischen Armee gelingt, beide Posten einzunehmen, begnügen sich die Amerikaner mit den schlechten APCs.



1 US-Flugzeugträger (unten)
2x Schlauchboot
3x Artillerie (Insel im Südosten)

1a Flugzeugträger (Deck)
2x JSF-35
1x AH-1Z
2x Blackhawk
2x Luftabwehr

2 Südliche Docks
1x M1A2/Panzer Typ 98
2x Buggy
1x Luftabwehr

3 Reaktortürme
1x AH-1Z
1x M1A2/APC
2x Buggy
1x Panzerabwehr

4 Nördliche Docks
1x APC
2x Buggy
1x Luftabwehr

5 Lagerhaus
1x APC
2x Buggy
2x MG-Stand

6 Haupteingang
1x V-10
1x APC/Panzer Typ 98
1x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x MG-Stand

7 Wartungsgebäude
1x APC
1x Buggy
1x Luftabwehr

8 Chinesische Basis
1x Z-8 Transport
1x Panzer Typ 98
1x APC
1x Buggy
2x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
2x MG-Stand
3x Artillerie

8a Lager
1x J-10 Fighter
1x V-10
1x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr

Daqing Oilfields (64 Spieler)

Außer an den jeweiligen Basen gibt es eine Flugabwehr nur bei den Öl-Zisternen (5) und am östlichen Flugfeld (7). An Letzterem erhält Ihre Mannschaft noch einen zusätzlichen Kampfhubschrauber. Wer beide Stellungen kontrolliert, hat bessere Karten im Luftkampf.

Durch Berge gedeckt gelangen amerikanische Truppen unbemerkt zum chinesischen Flugfeld, wo Radarstation und Hauptquartier aufgestellt sind. Verlassen Sie dazu den Feldweg zwischen östlichem Flugfeld und alter Stadt und bleiben Sie im Tal nahe der Spielfeldbegrenzung.

Geschickte Piloten setzen Scharfschützen, idealerweise zusammen mit Versorgungssoldaten, auf den Öl-Zisternen ab. Dort hinauf führt keine Leiter und die Aussicht ist grandios – die Fahne liegt im Blickfeld.



1 US-Basis
1x M1A2
1x M6 Bradley
2x HMMWV
2x Buggy
3x Panzerabwehr
2x MG-Stand
3x Artillerie

1a Flugfeld
1x F-18
1x F-15
1x AH-1Z
1x Blackhawk
1x Buggy
1x Luftabwehr
2x MG-Stand

2 Raffinerie
1x M1A2/Panzer Typ 98
1x M6 Bradley/Panzer Typ 95
1x HMMWV/NJ 2046
2x Buggy
1x MG-Stand

3 Westliches Ölfeld
1x M6 Bradley/Panzer Typ 95
2x HMMWV/ 1x NJ 2046
1x Buggy/ 2x Buggy

4 Kraftwerk
1x M1A2/Panzer Typ 98
2x HMMWV/NJ 2046
1x Buggy
1x MG-Stand

5 Öl-Zisternen
3x HMMWV/NJ 2046
1x Buggy
1x Luftabwehr
4x MG-Stand

6 Tankstelle
1x M1A2/Panzer Typ 98
2x Buggy
1x Panzerabwehr

7 Östliches Ölfeld
1x AH-1Z/V-10
1x M1A2/Panzer Typ 98
2x Buggy
1x Luftabwehr

8 Alte Stadt
1x M1A2/Panzer Typ 98
1x M6 Bradley/Panzer Typ 95
1x HMMWV/NJ 2046
1x Buggy
2x MG-Stand

9 Chinesische Basis
1x Z-8 Transport
1x Panzer Typ 95
1x Panzer Typ 98
2x NJ 2046
2x Buggy
2x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x MG-Stand
4x Artillerie

9a Flugfeld
1x J-10
1x SU-30
1x V-10
1x Buggy
1x Luftabwehr

Dragon Valley (64 Spieler)

Da sich im Norden keine Flugabwehr befindet, fliegen die Amerikaner zunächst zum Dorf am Fluss (4), erobern es und nehmen einen M6 Bradley in Empfang. Dieser macht sich gut auf dem Hügel in der Nähe der Docks, um von dort feindliche Flugzeuge zu bekämpfen.

Beide Parteien sollten daran arbeiten, die Lufthoheit zu erlangen. Ein besonders harter Rückschlag in diesem Punkt wäre es, wenn die Chinesen ihre Raffinerie verlieren. Um das zu verhindern, gehören Schützen auf die Türme bei der Flagge. Ansonsten gilt für den Flugverkehr: Über den Plateaus im Osten und Westen sind Sie am sichersten unterwegs, denn beim zentralen Insel-Bauernhaus (7) befinden sich gleich drei Luftabwehrgeschütze.

Verschwenden Sie keine Zeit damit, die Brücken zu sprengen. Zerstören Sie lieber die gegnerische Artillerie; bei beiden Teams ist sie relativ abgeschieden aufgestellt.



1 US-Flugzeugträger (Deck)
2x JSF-35
2x AH-1Z
2x Luftabwehr
1a Flugzeugträger (unten)
2x Schlauchboot

2 Docks
1x Blackhawk
1x M1A2
2x APC
2x Buggy/5x Buggy
2x Schlauchboot
1x MG-Stand
3x Artillerie

3 Aussichtspunkt
1x Buggy
1x Panzerabwehr

4 Dorf am Fluss
1x M6 Bradley
1x APC
1x Buggy
2x Schlauchboot
1x MG-Stand

5 Tempel
1x Schlauchboot
1x Panzerabwehr

6 Marktplatz
1x Blackhawk/Z-8 Transport
1x APC
1x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x MG-Stand

7 Insel-Bauernhaus
2x Buggy
2x Schlauchboot
3x Luftabwehr
1x MG-Stand

8 Holzlagerplatz
1x V-10
1x APC
1x Buggy
1x Schlauchboot
2x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x MG-Stand

9 Bergdorf
1x Panzer Typ 95
1x APC
1x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr

10 Kraftwerk
1x M1A2/Panzer Typ 98
2x Buggy
1x Luftabwehr
2x MG-Stand

11 Raffinerie
1x Panzer Typ 98
1x APC/2x APC
2x Buggy
3x Artillerie
11a Flugfeld
2x J-10
1x V-10
1x Z-8 Transport
1x Luftabwehr

FuShe Pass (64 Spieler)

Die Parteien können fast die gleichen Einheiten an den Punkten erwarten und durch keine der Flaggen das Kräfteverhältnis entscheidend verändern. Einzig das von beiden Basen etwa gleich weit entfernte Elektrizitätswerk (4) bietet mit einem Panzer ein schlagkräftigeres Gefährt als die allerorts vorhandenen Buggys.

Auf der Kartenvariante für 64 Spieler sind die Schlauchboote für das anfängliche Wettrennen um die Militärlager nur zweite Wahl. Schneller geht es natürlich mit den Transporthubschraubern, zumal die Boote beider Seiten auf halbem Weg durch die Schleuse gestoppt werden.

Sobald die Luftabwehrstellungen im Zentrum des Areals besetzt sind, haben es Piloten schwer. Lediglich über das Flussbett oder an den Berghängen in der verbotenen Zone gelangen sie halbwegs unbemerkt durch die Schlucht.



1 US-Basis
4x Buggy
2x Panzerabwehr
2x Artillerie
1a Docks
2x Schlauchboot
1b Flugfeld
2x F-18
1x AH-1Z
2x Blackhawk
1x Buggy
1x Luftabwehr

2 Beobachtungsposten auf dem Berg
1x M6 Bradley
2x APC
2x Buggy
1x Panzerabwehr
2x MG-Stand

3 Eingang östliche Mine
2x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x MG-Stand

4 Elektrizitätswerk
1x Blackhawk/Z-8 Transport
1x M1A2/Panzer Typ 98
2x APC
3x Buggy
3x MG-Stand

5 Sicherheitshauptquartier
1x APC
2x Buggy
1x Luftabwehr
1x MG-Stand

6 Wachposten Schlucht
2x APC
1x Buggy
1x Panzerabwehr
2x MG-Stand

7 Eingang westliche Mine
2x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x MG-Stand

8 Brückenlager
1x APC
2x Buggy
1x Luftabwehr
1x MG-Stand

9 Oberes Lager
1x Blackhawk/Z-8 Transport
1x M1A2/Panzer Typ 98
1x Panzer Typ 95
2x APC
2x Buggy
2x Schlauchboot
1x MG-Stand

10 Chinesisches Flugfeld
2x J-10
1x V-10
2x Z-8 Transport
3x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x Artillerie
10a Docks
2x Buggy
2x Schlauchboot
1x Panzerabwehr

Gulf of Oman (64 Spieler)

Die USMC-Truppen sollten auf jeden Fall die Fluss-Befestigung (2) halten, da sich dort die ohnehin exponierte Artillerie nebst einem schweren Panzer befindet.

Die Brücken am Fluss zwischen den verfeindeten Stellungen lassen sich alle zerstören, so bleibt den wasserscheuen Einheiten nur die östliche Verbindungsstraße oder der weite Weg über die westliche Betonbrücke. Ingenieure und Spezialeinheiten bekommen hier viel zu tun.

Halten Sie unbedingt das Hotel (6), damit die Streitkräfte der MEC ihren zweiten Panzer nicht verlieren.

Als Ausgleich für die überzähligen schweren Panzer der US-Fraktion besitzen die Gegner den Jagdbomber SU-34, der unter anderem Luft-Boden-Raketen an Bord hat. Bedenken Sie aber, dass den Amerikanern allerorts Luftabwehrstellungen zur Verfügung stehen.



1 US-Flugzeugträger (Deck)
2x JSF-35
1x AH-1Z
2x Blackhawk
2x Luftabwehr

1a Flugzeugträger (unten)
2x Schlauchboot

2 Fluss-Befestigung
1x M1A2/APC
1x Buggy
1x Schlauchboot
1x Luftabwehr
1x MG-Stand
3x Artillerie

3 Olivenberg-Befestigung
1x APC
1x Buggy
1x Luftabwehr

4 Fels-Befestigung
1x M1A2/APC
1x Buggy
1x Luftabwehr
1x MG-Stellung

5 Dorf-Befestigung
1x APC
1x Buggy
1x Luftabwehr

6 Hotel
1x M1A2/T90 MBT
1x APC
1x Luftabwehr
2x MG-Stand

7 Baustelle
1x APC
1x Buggy

8 Dorf
1x APC
1x Buggy
1x Luftabwehr
1x MG-Stand

9 MEC Flugfeld
1x MIG-29
1x SU-34
1x MI-17 Transport
1x T90 MBT
1x APC
1x Luftabwehr
1x MG-Stellung

9a Außenposten
1x MI-28
1x APC
1x Luftabwehr
2x MG-Stellung
3x Artillerie

Kuba Dam (64 Spieler)

Die Marines balgen sich schleunigst um die Brückenbasis. Mit einem Kontrollpunkt und einem Panzer mehr im Rücken ziehen sie gestärkt in die Schlacht.

Die Flagge des Unteren Damms (7) befindet sich auf der mittleren Ebene der Konstruktion. Um sie einzunehmen, genügt es auch, in die darunter liegende Röhre zu klettern. Zwei Ebenen weiter oben parkt dann etwas versteckt ein Kampfhubschrauber.

Mit der gut bestückten F15 machen die Männer des USMC einen Ausflug durch das Grenzgebirge zu den Haubitzen des Kontrahenten.

Zwar reizt die Landschaft zu einer ausschweifenden Tour mit einem Geländewagen, aber ohne entsprechende Ortskenntnis kann ein voreiliger Sprung mit dem Buggy leicht in einem tiefen Abgrund enden.



1 US-Basis
1x Blackhawk
2x M1A2
1x M6 Bradley
1x APC
2x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
1x MG-Stellung
3x Artillerie

1a US-Flugfeld
1x F18
1x F15
1x AH-1Z
2x Buggy
1x Panzerabwehr

2 Brückenbasis
1x M1A2
1x Buggy

3 Basis (Aufseher)
1x T90 MBT
1x Buggy
1x Panzerabwehr
2x MG-Stellung

4 Materialstation
1x M1A1/T90 MBT
1x M6 Bradley/Tunguska M1
1x Buggy

5 Tankstation
1x APC
1x Buggy
2x MG-Stellung

6 Kraftwerk
1x M1A1/T90 MBT
1x Buggy

7 Unterer Damm
1x AH-1Z/MI-28
1x APC
1x Buggy
1x Panzerabwehr

8 Baustelle
1x M6 Bradley/Tunguska M1
1x Buggy
1x Panzerabwehr

9 Einlaufturm
1x AH-1Z/MI-28
1x Blackhawk/MI-17
1x M1A2/T90 MBT
1x APC
2x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x MG-Stellungen
3x Artillerie

9a Einlaufturm Flugplatz
1x MIG-29
1x SU-34
1x Buggy

Mashtuur City (64 Spieler)

Die Kräfteverhältnisse sind hier sehr ausgeglichen, deshalb kommt es vor allem auf gutes Zusammenspiel an. Ähnlich wie in Karkand ist das Fußvolk Leistungsträger.

Es gibt keine stationären Panzerfäuste. Die Panzerabwehrschützen knacken die Geländewagen ohne Probleme. Gegen schweres Gerät legen Sie zusätzlich Minen.

Sollte es einem Team gelingen, beide Tankstellen (1 und 7) einzunehmen, kontrolliert es den gesamten Luftraum. In diesem Fall ist es für diese Mannschaft ratsam, sämtliche Brücken zu zerstören, um den Bodenverkehr der Gegner zu behindern.

In das Elektrizitätswerk (5) gelangen Sie über vier Zugänge. Sprengen Sie an der Seite die Bretter weg oder laufen Sie hinter dem Zaun an der Felswand entlang. Umgekehrt lassen sich die Zugänge ideal mit Proxyminen sichern, was auch an anderen Punkten klappt.



1 Südliche Tankstelle
1x Blackhawk
1x HMMWV/GAZ 39371
1x Luftabwehr

2 Hügel
2x HMMWV/GAZ 39371
1x MG-Stand
2x Artillerie

3 Hinterhof
1x M1A2
1x HMMWV/GAZ 39371
1x MG-Stand

4 Moschee
2x HMMWV/GAZ 39371

5 Elektrizitätswerk
1x T90 MBT
1x HMMWV/GAZ 39371
1x MG-Stand

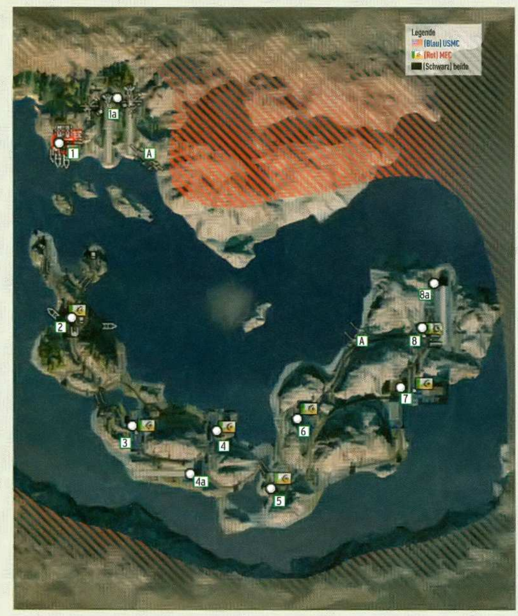
6 Hotel
2x HMMWV/GAZ 39371
1x MG-Stand
2x Artillerie

7 Nördliche Tankstelle
1x MI-17 Transport
1x HMMWV/GAZ 39371
1x Luftabwehr

Operation Clean Sweep (64 Spieler)

Das quasi direkt vor der US-Basis gelegene Kontrollzentrum (2) als Erstes in Angriff nehmen. Mit den neu errungenen Vehikeln ausgestattet, ziehen die Angreifer Richtung kleines Flugfeld (4) und überrennen nebenher die Tankstation (3). Das Flugfeld ist erstrebenswert, da der Verlust eines großen Panzers und eines Flugzeugs die MEC ernsthaft schwächt und zusätzliche Versorgungsmöglichkeiten für die Lufteinheiten schafft. Von dort haben Sie eine ideale Position, die Kanonen zu bombardieren – ein entsprechend guter Waffenoffizier vorausgesetzt.

Die MEC-Armee kann den Vormarsch der Landungstruppen verzögern, indem sie die Brücken sprengt und die Engpässe entlang der Straße vermint. Scharfschützen haben leichtes Spiel, die Ingenieure fernzuhalten, wobei große Brücken auch vom begehbaren Grundgerüst aus zu reparieren sind.



1 US-Basis
3x APC
4x Schlauchboot
1x Luftabwehr
1x MG-Stand

1a Flugfeld
1x F-18
1x F-15
1x AH-1Z
2x Blackhawk
2x Buggy
3x Artillerie

2 Kontrollzentrum
1x M1A2
1x APC
4x Buggy/3x Buggy
2x Schlauchboot
2x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
4x MG-Stand

3 Tankstation
1x M1A2/T90 MBT
1x APC
2x Buggy
1x Schlauchboot
1x Luftabwehr
3x MG-Stand

4 Kleines Flugfeld
1x T90 MBT
2x Buggy
2x Schlauchboot
2x MG-Stand

4a Kleines Flugfeld
1x SU-34
1x Buggy

5 Verlassenes Dorf
2x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Schlauchboot

6 Kommunikations-zentrale
1x MI-28
2x Buggy
2x Schlauchboot
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr

7 Hafen
1x APC
3x Buggy
2x Schlauchboote
1x Panzerabwehr

8 Flugplatz (MEC)
1x MI-17 Transport
1x M1A2/T90 MBT
1x APC
2x Buggy
1x Panzerabwehr
2x Luftabwehr
1x MG-Stand
3x Artillerie

8a Hangar
1x MIG-29

Sharqi Peninsula (64 Spieler)

Der Fernsehsender (1) ist nur von Westen her erreichbar. Um eine feindliche Übernahme zu verhindern, sind die amerikanischen Luftabwehrgeschütze permanent zu besetzen. Die US-Streitkräfte konzentrieren sich mehr auf die Verteidigung ihrer Kontrollpunkte, als ohne Sinn und Verstand zum Angriff auszurücken.

Für die MEC ist es wichtig, an möglichst vielen Fronten anzugreifen und so einen Schwachpunkt zu finden. Vielversprechend ist die Route von MEC-Basis Süd (9) mit dem Helikopter rund um die Halbinsel, um den Durchgang (3) und die Baustelle (2) zu übernehmen – dort ist keine Flugabwehr. Ein zweiter nicht offensichtlicher Weg führt von der MEC-Basis Nord (7) vor der Brücke ab und über einen schmalen Pfad die Küste hinauf. Dort kommen Sie nur noch auf Schusters Rappen weiter.

Sobald die Eindringlinge erst mal in der Stadt Fuß gefasst haben, nutzen sie die Flagge exzessiv zum Wiedereinstieg.



1 Fernsehsender (Gebäude)
1x AH-1Z
1x MG-Stand

1a Fernsehsender (Hof)
1x M1A2/T90 MBT
1x HHMWV/GAZ 39371
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
2x Artillerie

2 Baustelle
1x HHMWV/GAZ 39371
1x MG-Stand

3 Durchgang
1x HHMWV/GAZ 39371
1x MG-Stand

4 Kontrollposten
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
1x MG-Stand

5 Hotel
2x HHMWV/GAZ 39371
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
1x MG-Stand

6 Stadttor
3x MG-Stand
2x Panzerabwehr

7 MEC-Basis Nord
3x GAZ 39371
1x APC
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
1x MG-Stand

8 MEC-Basis West
1x T90 MBT
2x GAZ 39371
1x Panzerabwehr
1x MG-Stand
2x Artillerie

9 MEC-Basis Süd
1x MI-28
2x GAZ 39371
2x Schlauchboot
1x Luftabwehr
1x MG-Stand

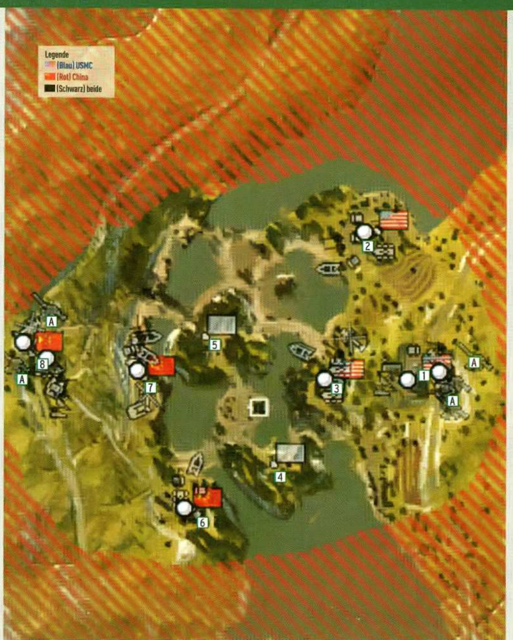
Songhua Stalemate (64 Spieler)

Ob der großen Wasserflächen und des unwegsamen Geländes kommen Sie zu Fuß nur mühsam durch den Sumpf.

Die Transporthubschrauber sind hier völlig ausreichend, um Gebiete zu erobern. Da nur zwei Boden-Luft-Raketen existieren, droht nicht viel Gefahr.

Schlauchboote werten Sie mit einem Panzerabwehrschützen an Bord auf – ein Raketentreffer genügt, falls garstige Schaluppen kreuzen.

Richtig gut kommen Sie nur mit den APCs voran. Die Kolosse sind zwar im kühlen Nass langsamer als die agilen Boote. Ihr Vorteil bei dieser Karte, auf der sich Land und Wasser ständig abwechseln, liegt trotzdem auf der Hand: Sie pflügen sich überall durch.



1 Fischfabrik
1x M1A2
1x Blackhawk
1x APC
3x Buggy
2x MG-Stand
3x Artillerie

2 Randstellung Nord
1x APC
3x Buggy
1x Schlauchboot
3x MG-Stand

3 Randstellung West
1x Blackhawk
1x Buggy
2x Schlauchboot
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
2x MG-Stand

4 Südliche Insel
1x APC
1x Buggy
1x Schlauchboot
2x MG-Stand

5 Nördliche Insel
1x APC
1x Buggy
1x Schlauchboot
3x MG-Stand

6 Südliche Front
1x APC
3x Buggy
1x Schlauchboot
2x MG-Stand

7 Zentrale Front
1x Z-8 Transport
1x APC/2x APC
3x Buggy
2x Schlauchboot
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
2x MG-Stand

8 Hauptquartier (China)
1x Z-8 Transport
1x Panzer Typ 98
1x APC
3x Buggy
1x MG-Stand
3x Artillerie

Strike at Karkand (64 Spieler)

Statt über die heiß umkämpfte Brücke zu fahren, lässt sich mit den APCs eine alternative Route durch den Kanal nutzen. Von der US-Basis aus können Sie vor der Stadt gewagt nach Osten über die Hügel und kurz durch das Sperrgebiet fahren. Ein Sanitäter an Bord ist bei der Tour Pflicht. Eine weitere Verbindung der beiden Stadtteile durch das Wasser finden Sie im Norden. Versuchen Sie ruhig mal, über diesen Weg am Rand der Karte entlang bis zur MEC-Artillerie vorzustoßen. Die amerkanischen Geschütze hingegen befinden sich in einer hochfrequentierten Zone, da ist kaum ein Durchkommen möglich.

In den engen Gassen arbeiten Sie effektiv mit Minen. An jedem Kontrollpunkt steht ein Panzerabwehrgeschütz, daher sind Fahrzeuge wenig sinnvoll. Schon allein wegen der vielen Verstecke ist die Stadt eine echte Spielwiese für Infanteristen. Für Scharfschützen bieten sich zwar zahlreiche Positionen auf den Dächern an, der starke Nebel reduziert jedoch die Sichtweite ungemein.



1 US-Basis
1x M1A2
1x HMMWV
2x APC
1x MG-Stellung

1a Vorposten
1x MG-Stellung
1x Artillerie

1b Vorposten
1x Panzerabwehr
1x MG-Stellung
1x Artillerie

2 Hotel
1x MG-Stellung

3 Platz
1x HMMWV/GAZ 39371
1x Panzerabwehr
1x MG-Stellung

4 Vorort
1x HMMWV/GAZ 39371
1x Panzerabwehr
1x MG-Stellung

5 Zugunglück
1x HMMWV/GAZ 39371
1x Panzerabwehr
1x MG-Stellung

6 Pförtnerhaus
1x HMMWV/GAZ 39371
1x Panzerabwehr
1x MG-Stellung

7 Zementfabrik
1x HMMWV/GAZ 39371
1x Panzerabwehr
1x MG-Stellung

8 Lagerhaus
1x HMMWV/GAZ 39371
2x MG-Stellung

9 Fabrik
1x M1A2/T90 MBT
1x HMMWV/GAZ 39371
2x APC
1x Panzerabwehr
2x MG-Stellung
2x Artillerie

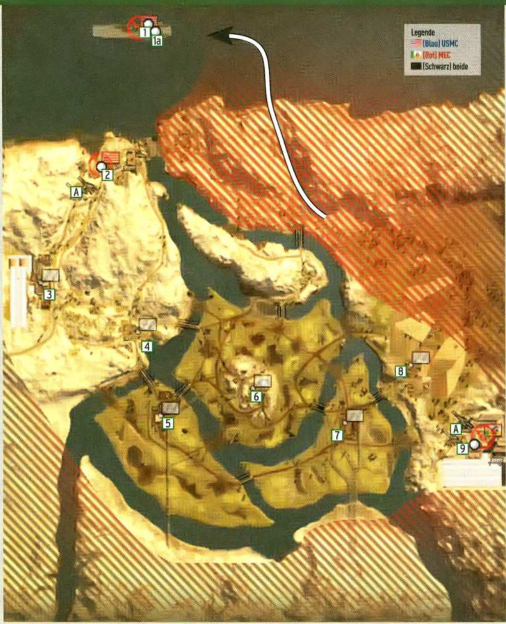
Zatar Wetlands (64 Spieler)

MEC-Piloten gelangen im eleganten Tiefflug durch die nördliche Schlucht an den Flugzeugträger und fangen dort startende Maschinen ab. Zischen Sie blitzschnell mit Nachbrenner über das Deck. Einen längeren Aufenthalt bestraft die feuergewaltige Flugabwehr sofort.

Schenken Sie dem Flugplatz (3) besondere Aufmerksamkeit. Wer hier die Kontrolle übernimmt, sichert sich fernab der eigenen Basis schnellen Munitionsnachschub und eine Reparaturmöglichkeit. Und einen Panzer gibt es noch obendrauf.

Was jetzt noch fehlt, ist der einzige Kampfhubschrauber dieses Szenarios auf der zentralen Insel (6). Mit zwei Spielern besetzt, ist er wesentlich effizienter gegen Bodenziele als die auf Luftziele spezialisierten Kampfjets.

Nicht nur die Brücken eignen sich dazu, sich zwischen den grünen Inseln zu bewegen. Das Wasser ist an mehreren Stellen so seicht, dass alle Fahrzeuge durchkommen.



1 US-Flugzeugträger (Deck)
2x JSF-35
1x Blackhawk
2x Luftabwehr

1a US-Flugzeugträger (unten)
2x Schlauchboot

2 US-Basis
1x M1A2
1x M6 Bradley
1x APC
3x Buggy
1x Schlauchboot
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
1x MG-Stand
2x Artillerie

3 Flugplatz
1x M1A2/T90 MBT
1x APC
2x Buggy
1x Panzerabwehr
3x MG-Stellung

4 Dorf
1x APC
2x Buggy
1x Schlauchboot
1x Panzerabwehr
2x MG-Stellung

5 Fabrik
1x APC
1x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
2x MG-Stellung

6 Zentrale Insel
1x AH-1Z/MI-28
2x Buggy
2x Panzerabwehr
1x Luftabwehr

7 Erdgaswerk
1x APC
1x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
2x MG-Stellung

8 Bauernhof
1x M1A2/T90 MBT
1x APC
2x Buggy
1x Panzerabwehr
2x MG-Stellung

9 MEC-Basis
2x MIG-29
1x MI-17 Transport
1x Tunguska M1
1x T90 MBT
1x APC
3x Buggy
1x Panzerabwehr
1x Luftabwehr
3x MG-Stellung
2x Artillerie

Earth 2160

Vorhang auf für den Strategiehammer des Jahres. Damit keine Frustmomente aufkommen, gibt es in dieser Ausgabe gleich die Lösung zur ED-Kampagne (Schwierigkeitsgrad „Leicht") von EARTH 2160.

EURASIAN DYNASTY (ED)

Hawkings Krater

A. Falkner sollte auf jeden Fall die neue Waffe (Mortimer) benutzen, die kurz vor den Kollegen (1) auf dem Boden liegt. Auch das Medikit mit einsacken. Feuern Sie auf die Felsen (2), um den Weg freizumachen.

B. Im Hawkings Krater errichten Sie gemäß den Missionsvorgaben eine kleine Basis. Wichtig ist eine Mauerverteidigung inklusive Mauer-Laser-Blaster-Bestückung. Damit lassen sich die Infanterieangriffe der Lunar Corporation (LC) ganz locker abwehren.

C. Alle verfügbaren Forschungen entwickeln. Effektive Einheiten in dieser Mission sind Raketeninfanteristen und Raketen-Dubnas. Sammeln Sie Ihre Truppen in dem westlich vorgelagerten Krater (3). Dort fangen Ihre Truppen LC-Einheiten ab. Marschieren Sie mit einer Gruppe Dubnas (zehn Einheiten dürfen es schon sein) zum Gefangenenlager im Südosten. Die frisch befreiten Piloten sofort in die Fahrzeuge einsetzen (Veteranen-Bonus).

D. Vor der gegnerischen Basis im Südwesten frech einen Außenposten (4) errichten, um dort Einheiten zu produzieren. Das spart lange Wege zur Front. Falkner kümmert sich im Alleingang um den Bordcomputer (5). Legen Sie die Sprengladung und bringen Sie sich in Sicherheit.

E. Setzen Sie Infanterie mithilfe von Transportern auf dem Plateau östlich der Basis ab (6). Von dort greifen Sie den Stützpunkt hinterrücks an, während Ihre Dubna-Armada von Westen her den Hügel stürmt. Zerstören Sie zuerst die Minenkomplexe, das bringt den gegnerischen Nachschub zum Erliegen. Sollte die Mission nicht enden, obwohl die LC-Basis in Schutt und Asche liegt, haben Sie wahrscheinlich weiter außen liegende Gebäude übersehen. In diesem Fall ist weiteres Ausspähen auf der Karte angesagt.

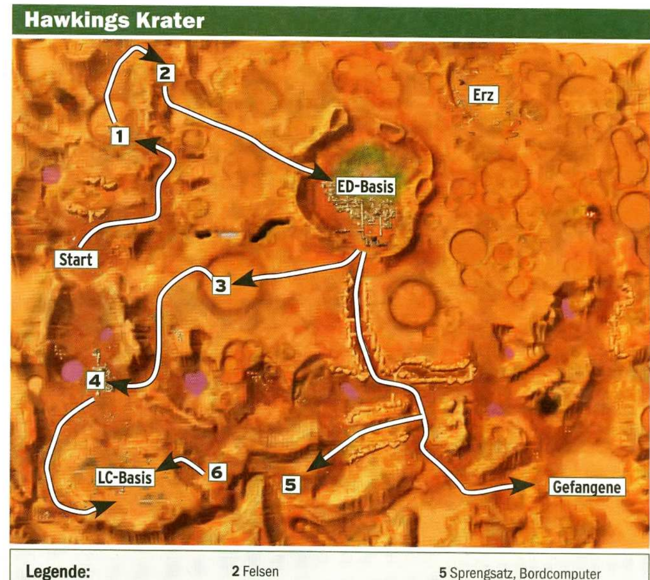
Funkstille auf Fox-5

A. Benutzen Sie die neue Rüstung für Falkner, um vor den Giftattacken sicher zu sein. Im Prinzip kann der Major im Alleingang die komplette Mission erledigen, so bekommt er reichlich Erfahrung.

B. Holen Sie sich die Medikits (2, 4), Sprengsätze (4) und die Chaingun AG (5), um Falkners Ausrüstung zu verbessern.

C. Warten Sie, bis die gegnerischen Truppen aus dem Krater angegriffen haben und lassen Sie danach Falkner Sprengladungen legen, um die Gebäude zu zerstören. Danach marschieren Sie einfach zum Kommmunikationszentrum, der Weg ist nur von einigen wenigen Gegnern bewacht.

Hawkings Krater



Legende:
1 Infanterie, Medikit und Mortimer-Gewehr
2 Felsen
3 Sammelpunkt für Truppen
4 Außenposten
5 Sprengsatz, Bordcomputer
6 Landeplatz für Infanterie

Funkstille auf Fox-5



Legende:
1 Alien-Strukturen
2 Landeplatz, Medikits
3 Alien-Strukturen
4 Sprengsätze, Medikits
5 Chaingun AG
6 Kommunikationszentrum









Während die Dubna-Fahrzeuge auf der Westseite die LC-Basis angreifen, fallen Ihre eingeflogenen Raketeninfanteristen hinterhältig von der Ostseite ins gegnerische Lager ein.



Die Alien-Strukturen im Krater verabschieden sich dank der gefundenen Sprengsätze mit einem regelrechten Feuerwerk. Falkner (vorn links im Bild) bleibt dabei in Deckung.

Ein SOS ...

A. Erforschen Sie sofort die Reflektions-Panzerung, da sie für diese Mission wichtig ist. Befolgen Sie die Devise: erst mal eine ordentliche Basis hochziehen. Die Ressourcen reichen im Übrigen locker aus, um alle verfügbaren Technologien zu erforschen.

B. Nehmen Sie sich Zeit, Ihre Basis auszustatten, unsere Empfehlungen dafür lauten: Zwei Forschungszentren, einen soliden Mauer-Turm-Schutz, ausgestattet mit mehreren Verteidigungstürmen und Mauer-Blastern. Wichtig sind dabei Komponenten, die in der Lage sind, Lufteinheiten anzugreifen. Legen Sie die Anlage mit zwei Ausgängen an, damit die Einheiten schneller ins Feld gelangen. Bringen Sie mithilfe von Depots das Einheitenlimit auf einen Wert von wenigstens 250. Drei bis vier Munitionsdepots genügen. Anmerkung: Im Schwierigkeitsgrad „Leicht" bei installiertem Gold-Upgrade können Sie auf die Basisverteidigung verzichten, da die LC keine Angriffe startet.

C. Wenn Ihre Verteidigung steht, marschiert Major Falkner mit einem Fahrzeugtrupp zum westlichen Zielpunkt (1), um dort Noé zu treffen. Sichern Sie sich auch das südwestlich gelegene Erzvorkommen.

D. Meiden Sie den Westzugang zur LC-Basis und schicken Sie Ihre Armee (wie auf der Karte gezeigt) zum nordöstlichen Punkt (3).

Ein SOS ...



Legende:
1 Noé, Flammenwerfer
2 Medikits
3 Sammelpunkt für den Angriff
4, 5 Minenkomplex der LC
6 Forschungseinrichtungen



Zuerst die Rohstoffquellen zunichte machen, bevor Sie sich mit der LC-Basis beschäftigen. Der Minenkomplex (unten links) ist von ein paar Türmen bewacht, also weg damit.



Wenn die frisch angeworbene Agentin Noé die Kampftruppe begleitet, spendiert sie den Einheiten einen Bonus (erhöhte Schusspräzision), erkennbar an den blau-violetten Symbolen.



Aufstand auf Titan

A. Major Falkner absolviert einen Großteil dieser Mission bäuchlings, um besser vor Angriffen geschützt zu sein. Bei der ersten Lagerverteidigung achten Sie darauf, dass die Mauerblaster auch Ziele zur Verfügung haben – denken Sie daran, dass sich die Kanonen bewegen lassen.

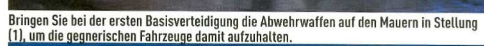
B. Leeren Sie Falkners Inventar im Camp bis auf die Medikits und eventuell übrige Sprengsätze aus der vorigen Mission. Benutzen Sie den Flammenwerfer als aktive Waffe. Sammeln Sie Medikits, Minen und Sprengsätze, bis das Inventar voll ist. Jetzt jeweils bäuchlings zu den AA-Türmen robben und schnell eine Ladung platzieren. Achtung, nach der Detonation tauchen in der Regel feindliche Gagarin-Fahrzeuge auf. Entweder verduften Sie rechtzeitig oder setzen die Dinger mit dem Flammenwerfer außer Gefecht. Wichtig ist dabei, dass Falkner flach am Boden liegen bleibt, so erleidet er kaum Schaden.

C. Falkner legt nun einen Minengürtel um die Basis mit dem Weisen. Sprengen Sie anschließend an der Südmauer der Barrikade vor der Landezone ein Loch in die Mauer, um schnell zum Transporter zu gelangen.

D. Sobald der Nachschub im Nordwesten auftaucht, lassen Sie die Fahrzeuge sofort zur Basis abrücken. Nach dem Gespräch erfolgt der sofortige Angriff.

Aufstand auf Titan

Legende:
1 Camp, Mortimer 49
2 Sprengsätze, Minen
3 Nachschubtruppe
M Medikits
A AA-Turm



Bringen Sie bei der ersten Basisverteidigung die Abwehrwaffen auf den Mauern in Stellung (1), um die gegnerischen Fahrzeuge damit aufzuhalten.



Legen Sie alle Ausrüstung ab, die Sie momentan nicht gebrauchen können. So schaffen Sie Platz, um Sprengsätze und Minen aufnehmen zu können, die Sie dringend benötigen.



Die AA-Türme (1) sind in der Regel gut bewacht. Lassen Sie Falkner jedoch ganz cool flach am Boden liegen. Mithilfe des Flammenwerfers grillt er damit im Nu selbst die Fahrzeuge.



An der südlichen Barrikadenmauer kann Major Falkner fast unbemerkt Sprengsätze legen (1), um so schneller zur Landezone mit dem Transporter zu gelangen.

Ein Relikt

A. Die Hauptschwierigkeit in dieser Mission besteht darin, dass Sie nicht wissen, wo die LC ihre Basen errichtet, denn dies variiert in jedem Spiel. Im Prinzip ist jeder Platz als Lager möglich, wo es Wasserquellen gibt. Im Testspiel für die Komplettlösung hatten wir Glück, da die LC direkt am südlich vom Startpunkt gelegenen Wasserloch einen ersten Vorposten errichtete, der sofort zerstört wurde.

B. Eine schnelle Aufklärung der Karte hat oberste Priorität. Am besten sind Flugeinheiten dafür geeignet, die problemlos die vielen Canyons überqueren. Achten Sie auf quadratische Abdrücke im Schnee, dort sind die Gebäude der LC angesiedelt. Eine Fünferstaffel KA-74 Amursk, mit Bodenraketen ausgestattet und mit High-Speed-Antrieb versehen, ist ideal. Damit zerlegen Sie die ersten Abwehreinrichtungen und die Minenkomplexe der Lunar Corporation. Nutzen Sie die Anfangsphase, um wenigstens je drei Vologda-Ernter für die Wassergewinnung und den Metallabbau einzusetzen.

C. Wir empfehlen für diesen Level, bei Ihrer Angriffsstreitmacht auf die Luftwaffe zu setzen. Erforschen Sie daher schnell die KA-82B-Khan-Einheit. Eine Sechserstaffel, mit schweren Bomben ausgerüstet, macht im Nu aus den LC-Gebäuden Kleinholz. Die Bomber aber eskortieren, am besten mit leichten Jägern, die mit Laserwaffen bestückt sind, um auch Luftziele abzuwehren. Ebenfalls wichtig in der Forschung sind die Bereiche Sprengstofftechnologie und Chemische Technologie. Wer Zeit und Muße hat, kann auch wieder alle übrigen Technologien erforschen, die Ressourcen reichen dafür auf jeden Fall aus. Für die Orbitalkanone brauchen Sie 40.000 Einheiten Metall. Wer auf starke Panzerverbände setzt, sollte auf jeden Fall auch zügig die Reparaturtechnologie erforschen.

D. Die Orbitalkanone am Ende der Mission auf jeden Fall schützen. Die LC sendet schon frühzeitig vorrangig Lufteinheiten aus, postieren Sie daher Raketeninfanterie und Luftabwehrfahrzeuge um die Anlage und am Fuße des Berges. Setzt der Gegner verstärkt die effektiven Deimos-Schwebepanzer ein, kontern Sie am besten mit schweren Panzern der Kirov-Klasse. Wer es schafft, vorher alle LC-Basen aufzustöbern und zu zerstören, braucht sich um die Abwehr keine Sorgen machen.

E. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, an der Orbitalkanone ein zweites Koloniezentrum zu errichten. Dadurch sind Sie in der Lage, massiv Abwehrtürme und Mauern mit Blasterbestückung aufzubauen. Die Luftabwehr sollte dabei hauptsächlich nach Norden hin ausgerichtet sein. Das bedeutet, die schmale Ostseite neben der Anlage entsprechend zuzupflastern. Von Süden und Osten her ist mit Schwebepanzerangriffen zu rechnen, daher ist es sinnvoll, in diese Richtung die Mauern zu postieren und mit Abwehreinrichtungen zu versehen. Möchten Sie mobil bleiben, stellen Sie lieber weinen starken Panzerverband zum Schutz der Orbitalkanone ab.

F. Eine dritte Alternative ist, sich erst mal gar nicht groß um die LC zu kümmern, sondern einfach so schnell es geht das benötigte Metall abzubauen. Dabei setzen Sie lediglich auf eine perfekte Verteidigung – beobachten Sie, aus welchen Richtungen die Lunar Corporation angreift und postieren Sie entsprechend Ihre Abwehr. Das funktioniert im Prinzip gut, allerdings sollten Sie dann am Schluss unbedingt eine Großoffensive gegen die verbleibenden LC-Kräfte in die Wege leiten. Für dieses Unterfangen sind wieder große Bomberstaffeln hervorragend geeignet. Als zweites Standbein hat eine Panzerarmee bereitzustehen, die zeitgleich mit den Bombern über einen gegnerischen Stützpunkt herfällt.

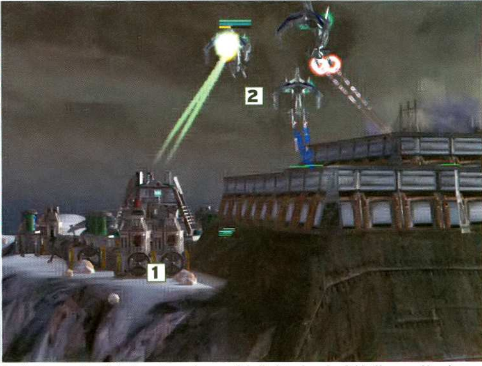
Ein Relikt

W W W W W W M W M Start W 1 W W W M M W W W

Legende: 1 Medikits, Toolkits, Acid Gun — M Metallvorkommen — W Wasserquelle



Frech wie Oskar errichtet die LC direkt südlich von unserer Basis einen Stützpunkt (1). Zum Glück ist die Startgruppe stark genug, um diesem Treiben sofort ein Ende zu setzen.



Dank eines zweiten Koloniezentrums lassen sich direkt neben der Orbitalkanone Abwehrtürme aufstellen (1). Damit bekommen Sie die lästigen LC-Flieger (2) sicher aus dem Weg.

In friedlicher Absicht

A. Ihre künftige Basis (1) ist nur von einer Hand voll infizierter Soldaten bewacht. Mit den Starteinheiten ist das Problem jedoch schnell erledigt.

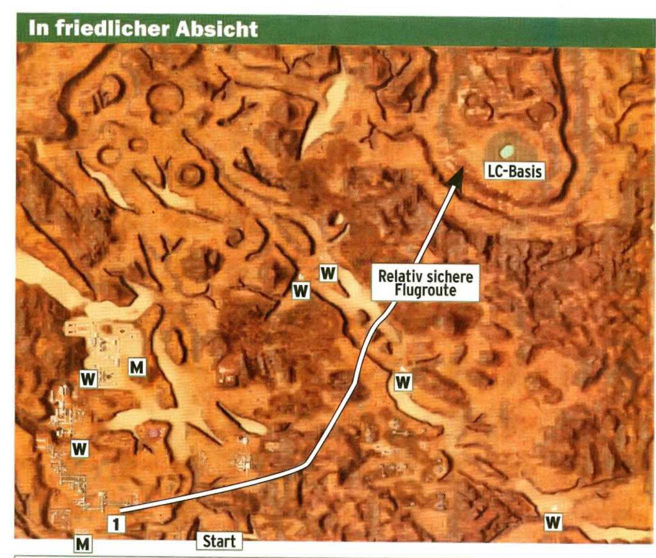
B. Das eigentliche Hauptziel, die LC-Basis zu kontaktieren, ist schnell zu erreichen. Im Testspiel genügten drei voll besetzte Truppentransporter (bestückt mit Raketeninfanterie und Scharfschützen sowie Major Falkner), um die dortigen Aliens zu vertreiben. Wer auf der Stufe „Schwer" spielt, rückt allerdings mit einem stärkeren Kampfverband an.

C. Generell empfiehlt sich, vor dem Treffen in der LC-Basis die komplette Karte zu erkunden, um alle Alien-Trupps aufzuspüren. Dadurch verschaffen Sie Ihren Einheiten möglichst viel Erfahrung. Die Canyons klären Sie dabei vorsichtig mit Flugeinheiten auf und ziehen kleinere Kampfgruppen (bestehend aus Panzern und Raketeninfanterie) nach, die sich mit den Aliens messen.

D. Im Normalfall reichen auch in dieser Mission die Ressourcen, um alle zur Verfügung stehenden Technologien zu erforschen.

E. Wenn Sie die LC-Basis erreichen, achten Sie auf die Coleopian Tanks der Aliens. Zerstören Sie diese zuerst, zum Beispiel mit Ihrer Raketeninfanterie. Der Rest ist ein Kinderspiel, die Guardians halten nicht viel aus.

In friedlicher Absicht



Legende: **1** Bergbaubasis, infizierte Soldaten **M** Metallvorkommen **W** Wasserquelle









Mit einer solchen Verteidigung lassen sich die Aliens gut abwehren: Raketeninfanterie (1), ein gemischter Fahrzeugtrupp (2), Flieger zur Aufklärung(3) und Türme in der Basis (4).



In der von Aliens belagerten LC-Basis stürzen Sie sich am besten zuerst auf die vorhandenen Coleopian Tanks (1). Die Raketeninfanterie der ED ist recht effektiv dagegen.





A. Die Patrouillen der Aliens sind vor allem wegen der starken Oryctian Tanks (1) gefährlich. B. Halten Sie mit starken Bodenpanzern und Raketeninfanterie dagegen.Die



Wacheinheiten der Aliens (1) stellen keine große Bedrohung dar. Schon eine Hand voll Scharfschützen, unterstützt von Raketeninfanteristen, machen die Biester schnell platt.

Einer gegen alle

A. Sie kämpfen im Finale gegen Aliens und LC gleichzeitig, das macht die Sache etwas knifflig. Marschieren Sie zuerst nur mit Falkner zum Hinterhalt. Nach dem Überfall eilen Sie zur Basis zurück, um die Kontrolle dort zu übernehmen.

B. Errichten Sie schnell viele Depots, um die Armee aufzustocken. Treiben Sie die Forschung für den KA-95-Flieger voran und verbessern Sie primär Bomben-, Sprengstoff-, und Raketentechnologie.

C. Machen Sie so schnell es geht den Verräter im Nordosten dingfest, damit die schweren Waffen wieder benutzt werden können.

D. Eine intensive Turmverteidigung ist nicht sonderlich sinnvoll, da die Reichweite der Alien-Waffen höher ist. Postieren Sie Ihre Verteidigung möglichst nahe an der Zufahrt zu Ihrem Plateau. So verhindern Sie, dass Bodeneinheiten über Ihre Ernter herfallen. Trotzdem unbedingt die Abbaugebiete im Blick behalten, falls Flugeinheiten dort auftauchen. Halten Sie zum Schutz am besten schnelle Gagarin-Einheiten und Raketeninfanterie bereit.

E. Wenn es in die Offensive geht, erkunden Sie zuerst die umliegenden Wasserquellen. In der Regel haben die Aliens dort kleinere Vorposten stationiert. Eine Kombination aus Orsk-Bomberstaffeln (20 Stück, zehn davon mit Raketen, zehn mit Chemiewaffen bestückt) und Aurora-Artillerie ist ideal, um die Gebäude zu zerstören. Zum Schutz werden allerdings Panzer der Moscow- und Kirov-Klasse benötigt. Sollten die Gegner verstärkt Flugeinheiten einsetzen, vor allem auf Seiten der LC, produzieren Sie entweder reichlich Raketeninfanterie oder ein gutes Dutzend Gagarins mit Laserbewaffnung.

F. Wenn ein Alien-Posten erspäht wurde, befehlen Sie der Artillerie Feuer auf die Luftabwehrgebäude, die Panzer halten Sie zur Deckung der Artillerie bereit. Ist die Abwehr erledigt, kommen die Orsk-Bomber ins Spiel.

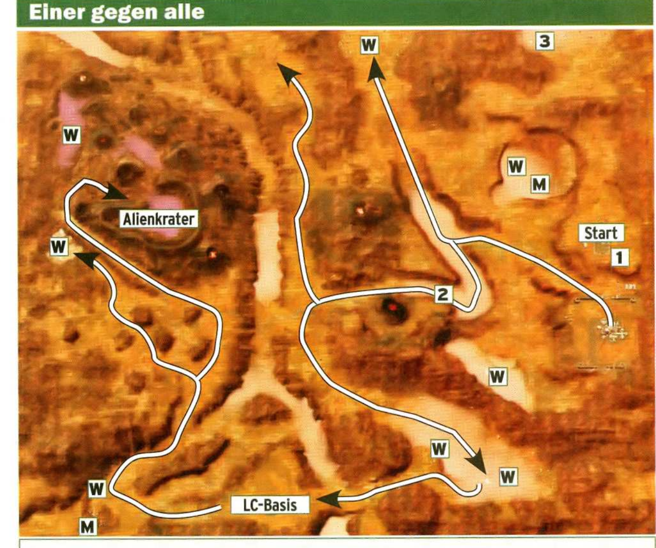
G. Bevor Sie sich an den Alienkrater heranwagen, empfehlen wir, zuerst die LC-Basis zu zerstören. Nur so erhalten Ihre Bodenfahrzeuge Zugang zum Krater.

H. Bereiten Sie den Angriff auf die LC gut vor. Meiden Sie den Canyon, der direkt östlich an der Basis vorbeiführt. Bringen Sie von Osten her (über die Wasserquellen) die Bodentruppen in Stellung. Die Orsk-Bomber nehmen zuerst die Türme der LC aufs Korn, sobald gegnerische Flieger auftauchen, ziehen Sie die Bomber zurück, direkt in die Reichweite Ihrer Raketeninfanterie und Laser-Gagarins. Sofort setzen die starken Panzerverbände inklusive Artillerie nach und konzentrieren sich auf die Zerstörung der militärischen und Energie liefernden Module.

I. Wenn alle Alien-Posten und die LC-Basis zerstört sind, gehen Sie zum Angriff auf den Krater über. Ein direkter Vorstoß mit Bodentruppen führt meist zur Niederlage, da der Zugang sehr schmal ist und Ihre Truppen kaum Platz haben. Wir empfehlen eine Schlag-und-Renn-Taktik mit Ihren Bombern: Nähern Sie sich von Nordwesten her dem Krater und beseitigen Sie zuerst die umliegenden Alien-Strukturen. Jetzt rücken die Panzer- und Artilleriefahrzeuge nach und postieren sich westlich vom Hauptkrater. Starten Sie nun Bomberangriffe, vor allem auf die Brainer, bevor diese Ihre Bodentruppen manipulieren. Stoßen Sie mit den starken Panzern nach und unterstützen Sie mit der Artillerie. Für diesen letzten Angriff sollte Ihre Truppenstärke wenigstens einen Wert von 300 betragen, damit genügend Einheiten zu produzieren sind. Rechnen Sie gerade in den höheren Schwierigkeitsgraden mit Verlusten. Wir empfehlen für diese Schlacht, auf die Reparaturtechnik zu setzen. Angeschlagene Einheiten zurückziehen, damit sie sich regnerieren können. Ganz wichtig: Das Metallvorkommen ist begrenzt, die Verluste sollten daher gering bleiben.

STEFAN WEISS

Einer gegen alle



Legende:
1 Verbesserte Rüstung
2 Hinterhalt
3 Verräter
M Metallvorkommen
W Wasserquelle



Sobald Sie erst mal einen Alien-Vorposten aufgestöbert haben, ist es Zeit, die schwere Luftwaffe einzusetzen. Die Orsk-Bomber (1) sind dafür ideal geeignet.



Der östliche Zugang zur LC-Basis bietet einen geschützten Platz (1), an dem Sie Ihre Truppen für den bevorstehenden Großangriff unbemerkt sammeln können.

GTA San Andreas

Yo! Willkommen im Getto, Carl. Erst mal hart trainieren, anschließend Knete besorgen – und dann machen wir in GTA SAN ANDREAS Los Santos unsicher.

KURZTIPPS

◆ Sie beschleunigen das Nachladen der Waffen, indem Sie einfach kurz zur nächsten wechseln und wieder zurückschalten. Auf diese Weise umgehen Sie die lästige Nachladeanimation und sparen in brenzligen Situationen wertvolle Zeit.

◆ Ducken Sie sich bei Feuergefechten und suchen Sie Deckung, falls Ihnen Gegner mit starken Waffen zusetzen, um weniger Treffer abzubekommen. In so einer Haltung kann CJ zudem besser zielen.

◆ Verhalten Sie sich ruhig und bleiben Sie in Seitenstraßen oder Gassen, solange Sie nur einen Fahndungsstern haben. Sieht Sie die Polizei nicht, verschwindet der Stern nach einiger Zeit. Mit zwei oder mehr Fahndungssternen haben Sie dagegen nur zwei Möglichkeiten: Entweder Sie flüchten mit einem Fahrzeug zu einem Pay 'n' Spray oder Sie begeben sich zu einem Ihrer Häuser. Wenn Sie das Spiel speichern, füllt sich der Lebensbalken und alle Fahndungssterne verschwinden.

ATTRIBUTE UND FERTIGKEITEN

Respekt

Als Gangmitglied heißt es, sich Respekt zu verschaffen, damit man Sie akzeptiert. Verdienen Sie sich Respekt durch Missionen und erobern Sie feindliche Viertel. Mit genügend Anerkennung können Sie mehrere Gangmitglieder anheuern.

Muskeln, Kondition und Fett

Ein gut trainierter Charakter ist in *GTA San Andreas* sehr nützlich. Mit genügend Kondition und starken Muskeln hält CJ den Powersprint sehr lange durch, kann länger Fahrrad fahren und schwimmen. Auch Mauern oder Zäune überwinden Sie ohne Anstrengung, wodurch sich Ihr Protagonist flott durch Gärten oder Gassen bewegt. So entgehen Sie den wachsamen Augen der Polizei. Für eine Flucht vor dem Gesetz oder anderen Banden haben Sie mit einem hohen Konditionswert einen entscheidenden Vorteil. In jedem Fitnessstudio treffen Sie auf Trainer, die Sie zum Kampf herausfordern können, falls Sie Ihre Muskeln genug trainiert haben. Wenn Sie gewinnen, erhalten Sie einige neue Kampfmanöver. Achtung: Gar kein Fett ist absolut nicht empfehlenswert. Wenn sich CJ verausgabt, verbraucht er Energie. Ist kein Fett vorhanden, baut der Körper Muskelmasse ab.

Sexappeal

Steigern Sie diesen Wert, um bei Frauen zu landen. Verbessern Sie den Sexappeal-Wert durch teure Kleidung, Schmuck, Frisuren und Tätowierungen – und Ihrem Auto. Allerdings hinterlässt nur ein unversehrter Wagen einen guten Eindruck bei den Damen.

Waffenfertigkeiten

Üben Sie den Umgang mit den einzelnen Waffen, um effektiver ballern zu können. Wenn Sie die einzelnen Fähigkeiten weiter steigern, schießen Sie genauer und verursachen mehr Schaden bei Ihren Kontrahenten. Zudem erhalten Sie die Fähigkeit, seitwärts zu laufen, während Sie auf einen Gegner feuern. Wenn Sie die Fähigkeiten für kleine Waffen bis zur höchsten Stufe trainieren, können Sie sogar zwei gleiche Waffen auf einmal benutzen. Mit zwei Mini-SMGs haben Sie beispielsweise 100 Schuss in den Magazinen, die Sie mit einer hohen Feuerrate in Richtung Gegner schicken können. Am besten steigern Sie die Waffenfertigkeiten, indem Sie sich in feindlichem Gangterritorium herumtreiben und alle Feinde aufs Korn nehmen. Besonders viel Kanonenfutter bekommen Sie bei Gangkriegen vor den Lauf. Allerdings sind die Feinde oft so gut bewaffnet, dass Sie besser zu einer Ihrer stärkeren Waffen wechseln, um sich die heranstürmenden Gegner vom Hals zu halten.

Fertigkeiten für Fahrzeuge

Für diese Fertigkeiten gilt „Lernen durch tun". Fahren Sie durch die Gegend und achten Sie darauf, keine Unfälle zu bauen. Diese Fähigkeiten bringen Ihnen in den Missionen oft den entscheidenden Vorteil. Wenn Sie ein geübter Motorradfahrer sind, braucht es schon einen sehr schweren Unfall, um Sie von der Maschine zu werfen. Sogar Straßenlaternen, Zäune und andere Hindernisse überfahren Sie ohne größere Blessuren.

Gangkrieg

◆ Setzen Sie bei Gangkriegen in großen Gebieten die Guerilla-Taktik ein. Für diese Strategie ist ein hoher Konditionswert von Vorteil. Noch bevor die erste Gegnerwelle über Sie hereinbricht, begeben Sie sich in eine Ecke des Kampfgebiets. Die Feinde erscheinen aus mehreren Richtungen und laufen auf Ihre Position zu. Mit dem Powersprint rasen Sie von einer Ecke des Abschnitts in die nächste. Ihre Feinde haben häufig Probleme, den richtigen Weg zu finden, und bleiben gelegentlich an Hindernissen hängen. Dadurch zerstreuen Sie die Gegnergruppen und knöpfen sich einen nach dem anderen vor.

◆ In jedem Kampfgebiet finden Sie eine Kevlar-Weste und ein Lebensherz, das Ihren Gesundheitsbalken vollständig auffüllt. Diese Gegenstände liegen fast immer auf den breiten Hauptstraßen des Areals. Wenn Sie nach einem Feuergefecht stark angeschlagen sind, flüchten Sie per Powersprint und begeben sich auf die Suche nach den Gegenständen.

GELD VERDIENEN

Richtige Gangster brauchen viel Geld, um in San Andreas über die Runden zu kommen. Diese Jobs stehen zur Auswahl:

Taxifahrer

Schnappen Sie sich ein Taxi und starten Sie die Taximissionen. Die Fahrgäste erscheinen als blaue Markierungen auf dem Radar. Geben Sie immer Vollgas, damit Sie genügend Zeit für weitere Fahrten übrig haben. Zudem erhalten Sie vom Fahrgast einen Geschwindigkeitsbonus, wenn Sie das Ziel zügig erreichen. Zwischendurch reparieren Sie das Taxi in Pay'n'Spray-Werkstätten. Einen weiteren Bonus erhalten Sie, wenn Sie 50 Fahrgäste abfertigen, ohne die Missionen abzubrechen. Dann stehen Ihnen künftig bei jedem Taxi Nitro-Boosts zur Verfügung.

Krankenwagenfahrer

Ähnlich wie die Taxifahrten. Setzen Sie sich in einen Krankenwagen und sammeln Sie verletzte Leute ein, deren Position auf dem

F G H



Trainieren Sie Muskeln und Kondition, damit Sie auf der Straße den entscheidenden Vorteil haben.



Durch teure Kleidung, modische Frisur und Tätowierungen steigern Sie (nicht nur im Spiel) Ihren Sexappeal.



Reparieren Sie das Fahrzeug gelegentlich, damit Sie 50 Fahrgäste abfertigen können.

Radar zu erkennen ist. Sie können in Ihrem Krankenwagen bis zu drei Verletzte mitnehmen. Achten Sie auf den Zustand des Vehikels, da Sie sich während der Mission keinen Ersatzwagen besorgen oder das Fahrzeug reparieren lassen können. Wenn Sie alle Missionen erfolgreich abschließen, steigt Ihr Lebensbalken auf das Maximum.

Zuhälter

Für diese Missionen benötigen Sie einen Broadway. Die leichten Mädchen machen Sie mithilfe der blauen Markierungen auf dem Radar ausfindig. Holen Sie die Bordsteinschwalben ab und fahren Sie sie zu den Freiern. Sie erhalten Ihren Anteil nur, wenn Ihr Fahrzeug in gutem Zustand ist. Haben Sie gerade eine der Frauen abgeliefert, stoppt der Countdown und Sie können den Wagen reparieren. Gelegentlich verprügeln Sie fiese Kunden, um die Mädchen zu schützen und Ihr Geld zu kassieren. Sie haben für jede Fahrt genug Zeit zur Verfügung. Fahren Sie gemütlich durch die Stadt und stellen Sie sicher, dass Ihr Auto intakt bleibt. Als Belohnung für alle Missionen bekommen Sie Geld für jede Nummer, die Sie mit einer Prostituierten schieben (Kondom nicht vergessen, ha, ha!).

Feuerwehr

Besorgen Sie sich einen Löschzug bei einer Wache oder legen Sie Feuer – einfach eine Granate zwischen einige Autos werfen, damit die Feuerwehr erscheint. Auch bei diesem Auftrag sollten Sie vorsichtig mit der Karre umgehen und Fahndungssterne um jeden Preis vermeiden. Da Ihr Fahrzeug gegen Feuer geschützt ist, können Sie nahe an die Flammen heranfahren. So sparen Sie viel Zeit beim Löschvorgang. Der Wasserwerfer eignet sich auch wunderbar dazu, feindliche Gangs durch die Gegend zu spülen. Nachdem Sie diese Mission geschafft haben, kann CJ unbeschadet durch Feuer gehen.

Polizei

Es ist sehr gefährlich, ein Polizeiauto zu entwenden, da zuerst die Polizisten zu überwältigen sind. Speichern Sie das Spiel im Johnson-Haus, machen Sie Platz in der Garage und randalieren Sie. Sobald die Polizeiautos auftauchen, verdreschen Sie die Gesetzeshüter und fahren den Wagen in Ihre Garage. Jetzt speichern Sie erneut, um die Fahndungssterne loszuwerden. Alternativ warten Sie eine Weile vor den Donut-Läden. Dort finden Sie gelegentlich einen unbewachten Streifenwagen. Auf der Straße schalten Sie die Sirenen ein, damit Ihnen die nervigen Autofahrer nicht in die Quere kommen. Auch hierbei können Sie das Vehikel nicht in der Werkstatt reparieren lassen. Auf einem höheren Missionslevel setzen Ihnen die Verbrecher ordentlich zu, da sie in Gruppen auftreten und über eine starke Bewaffnung verfügen. Heuern Sie ein paar Gangmitglieder an, damit Sie bei der Verbrecherjagd nicht allein dastehen. Klasse für die Ganovenhatz eignet sich auch der bewaffnete Hunter-Helikopter. Doch es sind alle Tests der Flugschule mit Gold zu bestehen, um diesen zu bekommen. Geübte Motorradfahrer schnappen sich lieber das Polizeibike HVP1000. So bleiben Sie hinter dem Fahrzeug der Verbrecher und bearbeiten Heck und Hinterreifen des Fluchtwagens mit einer Maschinenpistole. Sobald Sie die Mission abgeschlossen haben, sind die regulären Kevlar-Westen verstärkt und bieten mehr Schutz.

Einbrecher

Diese Art von Job steht Ihnen erst zur Verfügung, wenn Sie die Mission „Home Invasion" abgeschlossen haben. Suchen Sie sich eine schöne Wohngegend aus, damit Sie so viele Häuser wie möglich plündern können. Als Dieb benötigen Sie einen schwarzen Boxville, um die geklaute Ware abzutransportieren. Ab 20:00 Uhr können Sie in den Einbrecher-Modus wechseln. Holen Sie sich das Fahrzeug schon vorher und begeben Sie sich zu Ihrem Zielgebiet, damit Sie pünktlich zur *Tagesschau*-Zeit mit der Arbeit beginnen können. Parken Sie den Laster so vor den Häusern, dass der Laderaum schnell und einfach zu erreichen ist. Schleichen Sie in das Haus und reißen Sie sich einen wertvollen Gegenstand unter den Nagel. Es ist nicht notwendig, nach draußen zu schleichen. Man entdeckt Sie zwar, wenn Sie zur Eingangstür rennen, aber Sie können das Haus noch rechtzeitig verlassen, bevor die Polente eintrifft. Danach betreten Sie das Haus erneut, um mehr Beute zu machen. Laufen Sie stets geduckt, um so wenig Lärm wie möglich zu verursachen. Beachten Sie, dass Sie das Diebesgut bis 6:00 Uhr abliefern müssen. Sonst erhalten Sie kein Geld für die heiße Ware. Seien Sie auf der Hut: Nicht alle Bürger gehen schon um 20:00 Uhr ins Bett oder hängen schlapp vor der Glotze.

Fahrradkurier

Begeben Sie sich in den Stadtteil Commerce zu Roboi's Food Mart. Steigen Sie auf das BMX-Fahrrad vor dem Laden, um die Mission zu beginnen. Liefern Sie die Pakete an den markierten Stellen ab. Im Vorbeifahren werfen Sie die Päckchen durch die roten Ringe. Für jedes Paket, das Sie am Ende einer Fahrt übrig haben, erhalten Sie einen Bonus. Beenden Sie die Mission erfolgreich, gehört der Supermarkt Ihnen – bringt pro Tag 2.000 $.

LOS SANTOS LÖSUNG

Sweet & Kendl

Nach den kurzen Zwischensequenzen folgen Sie Ryder, um den Gangstern zu entkommen. Fahren Sie an Bäumen und Pfeilern vorbei, um den Wagen der Ballas abzuhängen. Orientieren Sie sich an dem blauen Punkt, der auf dem Radar zu sehen ist, wenn Sie Ryder aus den Augen verlieren. Belohnung: Die BMX-Nebenmissionen sind nach Abschluss dieser Mission freigeschaltet.

Ryder

Fahren Sie mit Ryder zum Friseur und lassen Sie sich einen ordentlichen Haarschnitt verpassen. Anschließend betreten Sie das Fastfood-Restaurant und bestellen etwas zu essen. Mampfen Sie nicht zu viel, damit sich CJ nicht übergibt. Nach der Zwischensequenz rennen Sie zum Auto und geben sofort Vollgas, um dem wütenden Restaurantpersonal zu entgehen. Fahren Sie zu Ryders Wohnung zurück, um die Mission zu beenden.

SWEET

Tagging up Turf

Die Gang-Tags sind auf dem Radar als grüne Quadrate dargestellt. Übersprühen Sie die Gebietsmarkierungen der feindlichen Bande und setzen Sie die Gegner per Sprühdose außer Gefecht. Die letzte Markierung ist schwieriger zu erreichen: Klettern Sie über die beiden Zäune und steigen Sie auf den Container, um das Dach zu erreichen. Sobald Sie die Mission abgeschlossen haben, ist jederzeit eine Sprühdose im Schlafzimmer des Johnson-Hauses verfügbar. Belohnung: 200 $ und die Graffiti-Nebenmission ist aktiviert.

Cleaning the Hood

Fahren Sie die einzelnen Wegpunkte ab und sehen Sie sich die Zwischensequenzen an. Verprügeln Sie den Crack-Dealer und sammeln Sie seinen Baseballschläger ein. Anschließend eilen Sie zur Wohnung des Rauschgifthändlers und probieren darin den neuen Baseballschläger an den Ballas-Gangmitgliedern aus. Abschließend bringen Sie Ryder zum Startpunkt der Mission zurück.



Passen Sie auf, dass Sie keine Bürger über den Haufen fahren. Mit Polizei im Nacken ist der Auftrag nicht zu schaffen.



Die Polizeimissionen lohnen sich schon allein wegen der anschließend verbesserten Panzerung.



Ohne Fett am Leib baut der Körper Muskeln ab, wenn Sie sich sportlich betätigen.

Drive-Thru

Fahren Sie zur gelben Markierung auf der Karte und warten Sie, bis die Zwischensequenz vorbei ist. Anschließend verfolgen Sie den Wagen der Gangster. Fahren Sie neben dem Zielfahrzeug her und lassen Sie Ihre Kumpel die Arbeit tun. Sollten Sie das Fahrzeug der feindlichen Gang zum Stillstand bringen, passen Sie auf, dass kein Polizist Sie aus dem Wagen zerrt. Bei einem Straßengefecht wie diesem ziehen Sie sehr schnell die Aufmerksamkeit der Ordnungshüter auf sich. Belohnung: 200 $.

Nines and AKs

Fahren Sie zur Markierung und besuchen Sie Emett. Nachdem Sie den Waffenlehrgang abgeschlossen haben, finden Sie hier stets eine 9-mm-Pistole. Anschließend begeben Sie sich zum Klamottenladen – der gelbe Punkt auf der Übersichtskarte. Kaufen Sie sich grüne Klamotten und verlassen Sie das Gebäude.

Drive-by

Die Gegner sind auf dem Radar als roter Punkt dargestellt. Wenn Sie eine Maschinenpistole bei sich haben, können Sie Ihre Kumpel unterstützen. Alternativ überfahren Sie die feindlichen Gangmitglieder, um Munition zu sparen. Anschließend flüchten Sie durch die Stadt. Biegen Sie oft ab und fahren Sie durch Gassen, um die Polizei abzuschütteln. Begeben Sie sich nun zum Pay 'n' Spray, das auf der Übersichtskarte mit einem grünen Spraydosensymbol markiert ist.

Sweets Mädchen

Helfen Sie Sweet aus dem Schlamassel, indem Sie sich ein Auto mit vier Türen besorgen. Weiter geht es zur roten Markierung auf dem Radar. Steigen Sie aus dem Wagen, bevor Sie Sweet erreichen, damit Sie die Feinde von hinten überraschen können. Lassen Sie sich allerdings nicht zu viel Zeit bei der Rettungsaktion, da Sweet sonst ins Gras beißt. Sobald Sie die beiden eingesammelt haben, fahren Sie direkt zum Wegpunkt.

CESAR

Cesar Vialpando

Holen Sie sich den neuen Low-Rider ab und fahren Sie das Vehikel in die Garage am Abholplatz. Dort können Sie das Fahrzeug tunen und aufmotzen lassen. Anschließend weiter zum Low-Rider-Meeting. In der Nähe des Treffpunkts finden Sie ein Pay 'n' Spray, falls das Auto unterwegs zu viel Schaden genommen hat. Um diese Mission abzuschließen, drücken Sie die entsprechende Taste erst, wenn der Pfeil genau in der Mitte des Kreises ist. Stellen Sie das Fahrzeug in Ihrer Garage ab, da Sie es für die nächste Mission benötigen. Belohnung: Tuning und Low-Rider-Nebenmissionen sind nun verfügbar.

High Stakes, Low-Rider

Für diese Mission brauchen Sie einen Low-Rider. Ein solches Fahrzeug finden Sie im Territorium der Mexikaner. Wenn Sie zum Missionspunkt fahren, schonen Sie Ihr Fahrzeug, da gleich ein Rennen ansteht. Die Pfeile an jedem Wegpunkt zeigen Ihnen, in welcher Richtung der nächste Wegpunkt liegt. Versuchen Sie, früh die Führung zu übernehmen, und fahren Sie das Rennen zügig nach Hause. Bleiben Sie auf der Straße, um Unfälle zu vermeiden. Belohnung: 1.000 $.

RYDER

Home Invasion

Parken Sie das Fahrzeug vor dem Zielgebäude und schleichen Sie in das Haus. Laufen Sie geduckt und langsam. Die erste Kiste finden Sie gleich neben dem Geschütz im Eingangsraum. Die anderen beiden Waffenkisten liegen im Korridor des oberen Stockwerks. Nehmen Sie sich in Acht, da Sie einen wütenden und bewaffneten Soldaten auf den Fersen haben, wenn Sie zu viel Lärm veranstalten. Belohnung: Nach dieser Mission können Sie in Häuser einbrechen.

Catalyst

Ballern oder fahren Sie die Feinde über den Haufen. Sie bekommen es mit zwei verschiedenen Banden zu tun. Insgesamt schalten Sie bis zu zehn Gegner aus, bevor Sie auf den Zug klettern können. Auf dem Waggon laden Sie den Kraftbalken komplett auf und werfen die Kisten zu Ryder. Wenn Sie sich beeilen, können Sie alle Kisten klauen, solange Ryders Truck direkt hinter dem Zug bleibt. Anschließend flüchten Sie zum nächsten Pay 'n' Spray, das auf dem Radar als gelber Punkt gekennzeichnet ist.

Robbing Uncle Sam

Steigen Sie in den Laster und fahren Sie zur Militärbasis. Dort angekommen, klettern Sie über die Mauer und machen das Tor von innen auf. Dazu erledigen Sie zuerst den Wächter und schießen anschließend auf den Schalter neben dem Tor. Die Lagerhalle öffnen Sie ebenfalls mit einem Schuss auf den Knipser. Steigen Sie auf den Gabelstapler und transportieren Sie sechs Kisten in den Transporter. Vier stehen in der Lagerhalle, die anderen beiden finden Sie außen rechts neben der Halle. Heben Sie die Kisten hoch genug, damit CJ die Ware automatisch ablädt. Da Ryder ein sehr schlechter Schütze ist, springen Sie aus dem Gabelstapler, sobald ein Soldat erscheint. Strecken Sie den Mann nieder, um Ryder zu schützen, und widmen Sie sich danach wieder Ihrer Arbeit. Wenn Sie mit dieser Taktik keinen Erfolg haben, klettern Sie zuerst über die Mauer und erledigen den Soldaten, lassen das Tor aber verschlossen. Innen stellen Sie alle sechs Kisten am Eingang der Lagerhalle ab, damit Sie die Waffen schnell aufladen können. Auf der Flucht können Sie Ryder explosive Kisten werfen lassen, indem Sie hupen.

BIG SMOKE

OG Loc

Holen Sie OG Loc vom Gefängnis ab und fahren Sie zum Haus der Zielperson. Bei der anschließenden Verfolgungsjagd sollten Sie mit Bedacht vorgehen. Schon die kleinste Erschütterung genügt, um Sie vom Motorrad zu fegen. Der flüchtende Verbrecher nimmt immer die gleiche Route, wodurch Sie die Strecke nach einigen Fehlversuchen auswendig kennen. Am Ende der Jagd steigt der Gangster von seinem Motorrad und Sie können ihn und seine Kollegen aus dem Verkehr ziehen. Beeilen Sie sich mit dem kleinen Feuergefecht, da die Mission verloren ist, sobald OG Loc stirbt. Anschließend liefern Sie Ihren neuen Freund beim Burger Shot ab.

Running Dog

Bei dieser Mission holen Sie lediglich den flüchtenden Vagos ein. Mit dem Powersprint sind Sie in kürzester Zeit in Reichweite des Gangsters und können ihm ein paar Kugeln in den Rücken jagen. Seien Sie auf der Hut, da Sie höchstwahrscheinlich die Aufmerksamkeit anderer Banden und der Gesetzeshüter auf sich ziehen. Am besten erledigen Sie diesen Job in einer dunklen Ecke in einem der Gärten.

Wrong Side of the Tracks

Begeben Sie sich zum Wegpunkt und sehen Sie sich die kurze Zwischensequenz an. Danach springen Sie schnell auf das Motorrad und nehmen die Verfolgung auf. Bleiben Sie immer dicht bei der Zugmaschine und halten Sie sich rechts, damit Smoke einen guten

F G H



Die erste Kiste liegt im Eingangsbereich. Die anderen beiden finden Sie im oberen Stockwerk.


Bleiben Sie immer ganz rechts, damit Ihr Komplize einen guten Schusswinkel hat.



Holen Sie sich möglichst schnell den Feuerlöscher, der sich in der Küche befindet.

Schusswinkel auf die Ganoven hat. Achtung: Auf der Fahrbahn steht ein Auto, weichen Sie diesem rechtzeitig aus. Versuchen Sie nicht, zwischen zwei Zügen zu fahren – dies geht meistens schief.

Just Business

Säubern Sie die Halle von Polizisten und holen Sie sich die Kevlar-Weste im Südteil der Halle. Außen schaffen Sie weitere Ordnungshüter aus dem Weg. Bei der Verfolgungsjagd feuern Sie immer direkt auf die Fahrer der einzelnen Vehikel. Eine Ausnahme stellen dabei die großen LKWs dar. Durchlöchern Sie die Reifen der kräftigen Zugmaschinen. Konzentrieren Sie sich immer auf Ihre Verfolger und wenden Sie den Blick nur nach vorne, wenn Smoke das Motorrad anhält. In der kleinen Gasse feuern Sie auf die explosiven Fässer, um die restlichen Gangster zu beseitigen. Alle Feinde sind auf dem Radar als roter Punkt zu erkennen.

OG LOC

Life's a Beach

Sprechen Sie mit der Frau am Van und nehmen Sie die Einladung an – hier entscheiden Sie zum ersten Mal per Tastendruck. Um ordentlich zu tanzen, drücken Sie die richtige Taste erst, wenn das Tastensymbol in der Mitte des Rings ist. Danach steigen Sie in den Kleinbus und flüchten zum Punkt auf der Karte.

Madd Dogg's Rhymes

Fahren Sie zum Haus von Madd Dogg und brechen Sie ein. Die Wachen erledigen Sie lautlos mit einem Messer. Schleichen Sie an der Bar vorbei und schlüpfen Sie in die Kevlar-Weste. Sobald Sie das Buch verstaut haben, ballern Sie sich den Weg nach draußen frei. Es ist nicht notwendig, eine schallgedämpfte Pistole einzusammeln und noch mehr Zeit in diesem Haus zu verschwenden. Liefern Sie das Buch an OG Loc beim Burger Shot, um die Mission abzuschließen.

Management Issues

Spüren Sie den Fahrer des VIP-Wagens auf. Orientieren Sie sich an dem roten Punkt, der auf dem Radar zu sehen ist. Halten Sie das Zielfahrzeug auf, ziehen Sie den Fahrer aus dem Verkehr und krallen Sie sich das Vehikel. Rasen Sie nun zu einem Pay 'n' Spray und lassen Sie das Auto auf Vordermann bringen. Anschließend fahren Sie extrem vorsichtig zum Wegpunkt. Sollten Sie irgendwo anstoßen, heißt es umdrehen und den Wagen erneut richten lassen. Den Wegpunkt bis spätestens 22:00 Uhr erreichen! Sind Sie am Ziel angekommen, parken Sie das Fahrzeug am Straßenrand. Nach der Zwischensequenz fahren Sie zum Abholpunkt und bleiben dabei immer zwischen den beiden anderen schwarzen Autos. Nachdem der VIP eingestiegen ist, geben Sie Vollgas und rasen zum Pier. Hechten Sie aus dem Fahrzeug, bevor die Karre baden geht.

House Party

Fahren Sie zum Burger Shot und sprechen Sie mit OG Loc. Anschließend begeben Sie sich nach Hause. Die Party findet in Ihrer alten Wohngegend statt. Betreten Sie das Haus von OG Loc. Die Ballas greifen in drei Wellen an. Die ersten Gangster kommen die Straße entlang. Verteidigen Sie die beiden Flanken, da sich die Feinde schnell voranarbeiten und Ihre Leute in die Zange nehmen. Die zweite Welle erscheint auf der Brücke. Gehen Sie hinter einem Auto in Deckung und erledigen Sie die Kontrahenten aus geduckter Haltung. Die dritte Welle greift aus mehreren Richtungen an. Die größte Zahl der Feinde kommt durch den Gang im Süden. Zwei weitere kleinere Gruppen erscheinen im Norden und Südosten. Greifen Sie zu Ihrer besten Waffe und versuchen Sie, die Gefahr so schnell wie möglich zu bannen. Sollte Sweet den Löffel abgeben, ist die Mission fehlgeschlagen.

TENPENNY

Burning Desire

Haben Sie sich den Auftrag und das bereitgestellte Material abgeholt, fahren Sie zum Haus der Zielpersonen. Werfen Sie je einen Molotowcocktail durch die fünf markierten Fenster. Hinter dem Haus schiebt einer der Kerle Wache. Rechnen Sie mit weiteren Gegnern, sobald das Haus brennt. Nachdem Sie Ihre Aufgabe erledigt und die Zwischensequenz angesehen haben, stürmen Sie in das Gebäude. Laufen Sie den Korridor entlang und betreten Sie das Badezimmer durch die zweite Tür auf der rechten Seite. Am Ende des Raums biegen Sie nach links ab, um die Küche zu erreichen. Dort legen Sie die Spraydose aus der Hand und nehmen den Feuerlöscher mit. Betreten Sie den angrenzenden Raum im Süden und laufen Sie die Treppe auf der rechten Seite hinauf. Rennen Sie bis ans Ende des Ganges und löschen Sie das Feuer in dem Zimmer links. Stellen Sie sicher, dass das Mädchen in Ihrer Nähe bleibt, und löschen Sie die Flammen, die den Weg blockieren. Belohnung: Freundinnen sind von nun an verfügbar.

Gray Imports

Das bewachte Fabrikgelände können Sie recht einfach betreten, indem Sie schleichen. Bewegen Sie sich geduckt vorwärts und nutzen Sie die gegebene Deckung voll aus. Erledigen Sie die beiden Wächter vor der Tür und betreten Sie die Halle. Schießen Sie sich den Weg frei und durchsuchen Sie jede Ecke dieses Gebäudes, damit Sie das Lebensherz und die wichtigen Kevlar-Westen nicht übersehen. Sobald Sie den Anführer der Russenbande finden, nehmen Sie eine Maschinenpistole zur Hand und erledigen den Kerl, bevor er sein Auto erreicht. Falls der Mann doch entkommen kann, schnappen Sie sich die PCJ-600 und nehmen die Verfolgung auf. Mit einer Maschinenpistole machen Sie aus dem Auto des russischen Gangsterbosses Schweizer Käse. Stellen Sie sicher, dass der Mann im Feuer verbrennt.

SWEET

Doberman

Fahren Sie zum Waffenladen und nehmen Sie die Mission an. Nachdem Sie sich ausgerüstet haben, geht es zum Gang-Territorium. Suchen Sie nach Ballas und beseitigen Sie die Unholde. Sobald der Krieg aktiviert wurde, suchen Sie sich Deckung und werfen einen Blick auf den Radar. Die Gegner erscheinen als lilafarbene Punkte. So wissen Sie, aus welcher Richtung die Feinde anrücken, und können sich einen geeigneten Platz für einen Hinterhalt suchen. Belohnung: Gangkriege sind verfügbar.

Los Sepulcros

Rekrutieren Sie die beiden befreundeten Gangmitglieder und steigen Sie in Sweets Wagen. Sobald Sie bei dem Friedhof angekommen sind, klettern Sie über die Mauer zu den anderen. Nach der kurzen Zwischensequenz befehlen Sie den Männern, Ihnen zu folgen. Stürmen Sie nach vorn und bearbeiten Sie die Feinde mit der Maschinenpistole. Schlagen Sie sich schleunigst bis zur Zielperson durch, da der flüchtende Ganove besonders viele Treffer wegstecken kann. Nachdem Sie auch den restlichen Abschaum beseitigt haben, steigen Sie in den Wagen. Fahren Sie in das nächste Pay 'n' Spray, um die Ordnungshüter loszuwerden.

Reuniting the Families

Nach der kurzen Zwischensequenz betreten Sie sofort das Hotel und lassen sich nicht auf einen Kampf mit den Polizisten ein. Arbeiten Sie sich zum obersten Stockwerk durch. Suchen Sie nach den Räumen 9 bis 12. Am Ende des Korridors betreten Sie den Raum rechts, um Sweet zu finden. Auf dem Dach ballern Sie auf den Hubschrauber und die Polizisten. Nachdem der Helikopter abgestürzt ist, beginnt eine Verfolgungsjagd. Ignorieren Sie den Polizeiheli – kümmern Sie sich zunächst um die Wagen der Gesetzeshüter. Feuern Sie auf Motor und Vorderreifen, damit Sie die Jungs schnell vom Hals haben. Im Verlauf der Verfolgung bekommen Sie es mit todesmutigen Motorradpolizisten zu tun. Diese Kerle springen auf den Wagen und prügeln auf Sie ein. Machen Sie die Angreifer so früh wie möglich unschädlich.

The Green Sabre

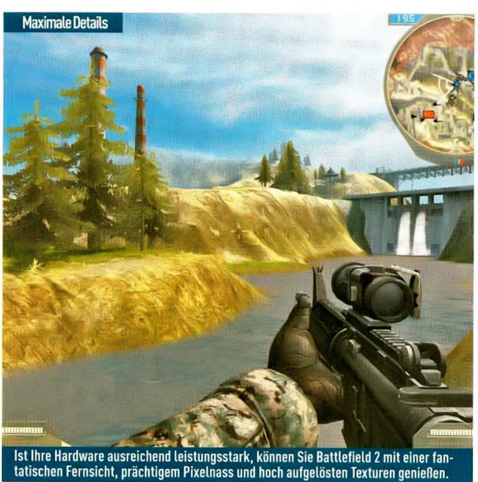
Begeben Sie sich zum Wegpunkt und steigen Sie in das Auto. Sehen Sie sich die Zwischensequenz an, eilen Sie zu Sweet und legen Sie die fünf Ballas um. Nach der nächsten Zwischensequenz erscheinen weitere Feinde aus allen Richtungen. Bleiben Sie hinter den Autos und gehen Sie in Deckung. Da nach einiger Zeit neue Feinde nachkommen, sollten Sie sich beeilen, damit Sie am Ende nicht von einer Übermacht überrannt werden.

CHEAT: UNENDLICH REICH IM HANDUMDREHEN

Sie verpassen zwar eine Menge Spaß, falls Sie jedoch ohne Umstände schnell an Geld kommen wollen, gehen Sie in das Wettbüro in Los Santos südlich der Mulholland Intersection. Speichern Sie den Spielstand und setzen Sie Ihr Geld bei den Pferdewetten immer auf das schwächste Pferd. Laden Sie den Spielstand so lange neu, bis Ihr Pferd gewinnt. So können Sie Ihr Geld innerhalb kürzester Zeit vervielfachen. MICHAEL MEYER

Battlefield 2

Dank neuer Grafik-Engine bietet BATTLEFIELD 2 Shooter-Spaß mit Spitzenoptik, für die Sie leistungsstarke Hardware benötigen!



Ist Ihre Hardware ausreichend leistungsstark, können Sie Battlefield 2 mit einer fantatischen Fernsicht, prächtigem Pixelnass und hoch aufgelösten Texturen genießen.



Obwohl die Sichtweite niedrig, die Wasserdarstellung simpel und die Texturen für Grünzeug und Terrain detailarm und unscharf sind, sieht der Shooter noch ganz passabel aus.

TUNING

UM *BATTLEFIELD 2* IN 1.024X768 MIT ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.800 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9800 XT

MIT 1.600 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 SOLLTEN SIE:

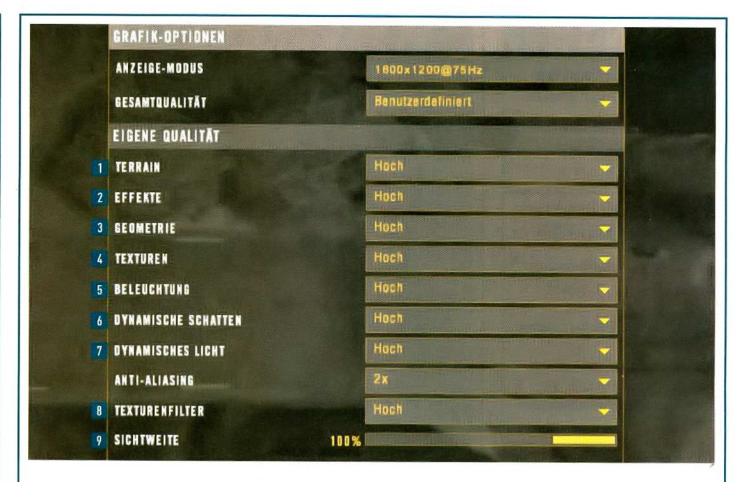
- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ „Terrain" auf die Stufe „niedrig" einstellen
- ☐ Die „Effekte" und die „Geometrie auf „niedrig" setzen
- ☐ „Dynamische Schatten" aus schalten
- ☐ Die „Sichtweite" auf 50 Prozent reduzieren

MIT 2.200 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE

- ☐ Eine Auflösung von 800x600 wählen
- ☐ Bei „Terrain" die Stufe „Mittel" einstellen
- ☐ Die „dynamischen Schatten" auf „niedrig" setzen
- ☐ Die „Sichtweite" auf 75 Prozent herunterregeln

MIT 3.000 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE 6800 GT SOLLTEN SIE

- ☐ Alle Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Mit „4x" Antialiasing spielen



Das Grafik-Options Menü von *Battlefield 2* (Einzel- und Mehrspieler)

1 **Terrain:** Bestimmt den Detailgrad der Geländetexturen. Mit einer Geforce 6200 oder FX 5200 sollten Sie diesen zugunsten der Gesamtleistung auf „niedrig" herunterregeln.

2 **Effekte:** Partikeleffekte wie Explosionen, Rauch, herumfliegende Trümmerteile und aufgewirbelter Staub kosten CPU-Rechenleistung. Erst ab 2.800 Megahertz auf „hoch" stellen.

3 **Geometrie:** Hier legen Sie fest, aus wie vielen Polygonen die Pixelakteure, die Objekte sowie die Spielwelt bestehen. Spieler mit einer CPU-Leistung unterhalb von zwei Gigahertz sollten den Wert „niedrig" einstellen.

4 **Texturen:** Diese Option bestimmt die Qualitätsstufe der Texturen. Die niedrigste Stufe ist nur bei sehr schwachen Grafikkarten (Geforce 6200/FX 5200) zu empfehlen.

5 **Beleuchtung:** Legt die Anzahl der Lichtquellen fest. Je weniger vorhanden sind, desto mehr wird die Grafikkarte bei der Beleuchtungsberechnung entlastet.

6 **Dynamische Schatten:** Im Gegensatz zu statischen Shadow-Karten berechnet die Grafikkarte die Schatten bei der Bewegung von Figuren oder Fahrzeugen neu.

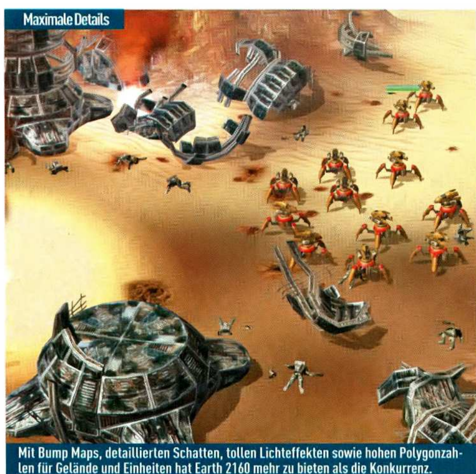
7 **Dynamisches Licht:** Bewegliche Lichtquellen sehen schön aus, fordern aber die Grafikkarte stark. Erst ab Radeon 9600 XT aktivieren.

8 **Texturenfilter:** Bei der Einstellung „hoch" sind die Texturen auch auf Entfernung scharf dargestellt. Allerdings ist erst eine Radeon 9800 XT dafür ausreichend leistungsstark.

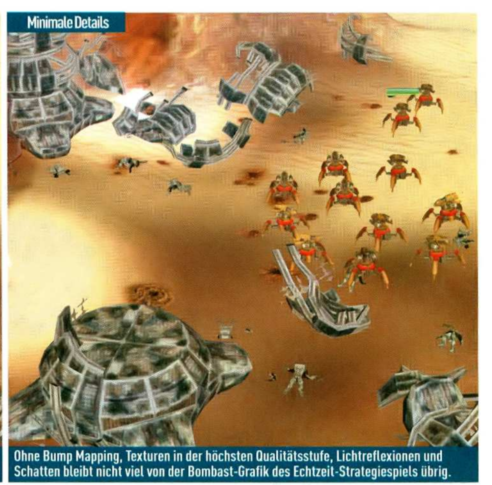
9 **Sichtweite:** Bei einer niedrigen Sichtweite sind weit entfernte Objekte nicht dargestellt, sodass der Prozessor weniger Geometrie berechnet.

Earth 2160

Der Echtzeit-Strategie-Hammer EARTH 2160 beeindruckt mit einer detailreichen Optik, die sich mit der von aktuellen Shootern messen kann.



Mit Bump Maps, detaillierten Schatten, tollen Lichteffekten sowie hohen Polygonzahlen für Gelände und Einheiten hat Earth 2160 mehr zu bieten als die Konkurrenz.



Ohne Bump Mapping, Texturen in der höchsten Qualitätsstufe, Lichtreflexionen und Schatten bleibt nicht viel von der Bombast-Grafik des Echtzeit-Strategiespiels übrig.

TUNING

UM EARTH 2160 IN 1.024X768 MIT ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.000 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9800 XT

MIT 1.200 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 SOLLTEN SIE:

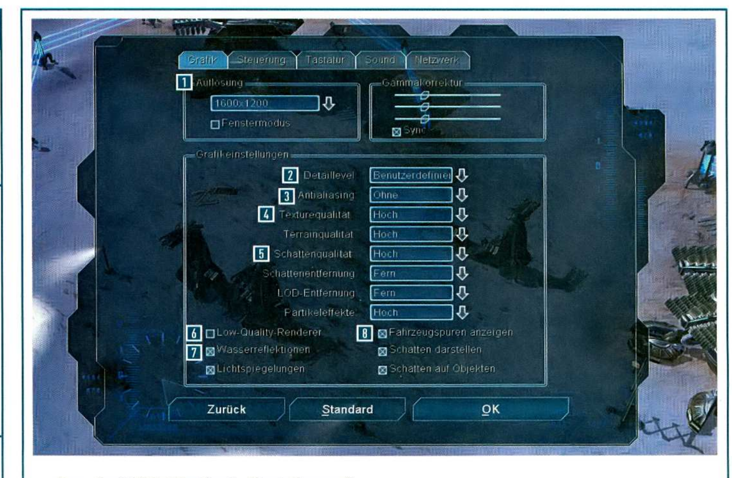
- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Den „Low-Quality-Renderer" anschalten
- ☐ Die Schattenqualität auf „niedrig" stellen
- ☐ Die Wasserreflexionen und Fahrzeugspuren deaktivieren
- ☐ Mit einer niedrigen Texturqualität spielen

MIT 1.600 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ Die Schattenqualität auf „niedrig" herunterregeln
- ☐ Die Wasserreflexionen und die Fahrzeugspuren ausschalten

MIT 2.200 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON X800 PRO SOLLTEN SIE

- ☐ Als Auflösung 1.600x1.200 festlegen
- ☐ Alle Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ 2x Anti-Aliasing wählen



Der „Grafik"-Teil im Menü „Einstellungen"

1 Auflösung: Sie hat großen Einfluss auf die Leistung. Mit einer Geforce 6200/FX 5200 Ultra wählen Sie 800x600. Mit einer Radeon 9800 XT/Geforce FX 5950 Ultra stellen Sie 1.024x768, mit einer Radeon X800 Pro/Geforce 6800 GT 1.600x1.200 ein.

2 Detaillevel: Wer nicht jede Einstellung einzeln verändern möchte („Benutzerdefiniert"), kann hier generelle Einstellungen vornehmen. Ab einer Zwei-Gigahertz-CPU, 512 Megabyte RAM und Radeon 9800 XT/Geforce FX 5950 Ultra können Sie den Wert „Hoch" wählen, sollten aber die Kantenglättung manuell abschalten.

3 Antialiasing: Für die Einstellung 2x oder höher benötigen Sie eine Geforce 6800 GT oder Radeon X800 Pro.

4 Texturqualität: Hier legen Sie die Qualitätsstufe der Texturen für die Spielwelt, Objekte und Einheiten fest. Mit der niedrigsten Stufe entlasten Sie vor allem schwache Pixeltriebwerke wie eine Geforce FX 5200 Ultra.

5 Schattenqualität: Spieler mit leistungsschwachen Grafikkarten reduzieren lieber die Qualität der Schatten zugunsten besserer Leistung.

6 Low-Quality-Renderer: Ist diese Funktion aktiviert, sind die meisten Spezialeffekte abgeschaltet und die Polygonanzahl aller Objekte deutlich reduziert. Dafür ist *Earth 2160* dann noch passabel mit einer Geforce4 Ti-4200 spielbar.

7 Wasserreflexionen: Reflexionen auf dem Wasser sehen zwar gut aus, kosten aber Leistung. Erst ab Radeon 9800 XT/Geforce FX 5950 Ultra anschalten.

8 Fahrzeugspuren: Auch diese Option sollten Sie erst mit einer ausreichend leistungsstarken Grafikkarte aktivieren.

Schnelles Mäuschen

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als KOSTENLOSES DANKESCHÖN die DIAMONDBACK Magma von RAZER.

Die RAZER DIAMONDBACK sorgt für Aufsehen in der Welt der Computerspieler! Perfekt auf die Bedürfnisse der Profispieler ausgelegt, ist die Maus der Favorit bei den Topspielern auf der ganzen Welt. Aufgrund ihrer Präzision, ihres geringen Gewichts und der extremen Gleitfähigkeit entscheiden sich immer mehr Spieler für die DIAMONDBACK. Schon nach kürzester Zeit können selbst Weltklasse-Spieler nicht mehr ihre Finger von der Maus lassen. Mit der DIAMONDBACK stellt RAZER die weltweit erste optische Maus mit einem 1.600-dpi-Sensor und einer kabelgebundenen 16-Bit-Hochgeschwindigkeits-Datenübertragung vor.

Selbst schnelle, sprunghafte Bewegungen setzt dieser Sensor absolut präzise, flüssig und ohne jegliche Verzögerung oder Abweichung um. Und das auf Unterlagen, an denen viele andere Mäuse scheitern!

Die hohe Abtastrate von 5,8 Megapixeln bei 6.500 Bildern pro Sekunde ermöglicht extreme Beschleunigungsraten von bis zu 15 G und eine maximale Geschwindigkeit von 1 m/s.Die von anderen Mäusen bekannte lästige Stand-by-Verzögerung wird durch die DIAMONDBACK außer Kraft gesetzt. Sensor und Tasten reagieren selbst auf kleinste Bewegungen. Sieben individuell programmierbare Tasten inklusive Scrollrad machen die RAZER DIAMONDBACK vielseitig einsetzbar. Die beiden Haupttasten sind mit einer Anti-Rutsch-Beschichtung versehen und lassen selbst verschwitzte Finger sicher auf den Tasten liegen. Durch ihr symmetrisches Design ist die Maus sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder geeignet. Der aufsehenerregende Magma-Look verwandelt die Maus in ein rot glühendes Kraftwerk, welches insbesondere im Dunkeln alle Blicke magisch auf sich zieht. Die RAZER DIAMONDBACK ist die neue Referenz in Sachen Präzision und Schnelligkeit im Bereich der High-End-Mäuse und wurde als offizielle Maus der World Cyber Games ausgewählt.

Zum Lieferumfang der DIAMONDBACK gehört eine LAN-Pak genannte Transporttasche aus hochwertigem Neopren.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277.

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Razer Diamondback Magma (Art.-Nr. 002637)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

PA PR 17

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten



»Stau rund um Ground Zero.«

Das jüngste Gerücht

Endlich gibt es erste Informationen zum Geforce-6800-Nachfolger G70. Oder ...?

Grafik | Ein Datenblatt, das angeblich direkt von Nvidia stammt, berichtet von drei *G70*-Varianten: *Geforce 7800, 7800 GT* und dem Top-Modell *7800 GTX*. Die *GTX*-Variante soll über einen Rekordwert von 24 Pixel-Shader-Einheiten verfügen und mit 430 Megahertz takten. Die *Geforce 6800 Ultra* hat dagegen „nur" 16 Einheiten. Dem Grafikchip sollen 256 Megabyte GDDR3-Speicher zur Seite stehen. Das RAM taktet mit 600 Megahertz DDR, angebunden per 256-Bit-Speicherschnittstelle. Die Fertigung im 110-Nanometer-Prozess übernimmt TSMC. Angeblich unterstützt nur die *Geforce 7800 GTX* SLI. Wie erwartet beherrscht der Chip Shader Model 3. Und findet sogar 3DC, Atis Kompressionsverfahren für Normal Maps, Unterstützung? Ursprünglich ist der *G70* für PCI Express ausgelegt, eine AGP-Variante ist offenbar nicht vorgesehen. Die *Geforce 7800 GTX* soll ein 400-Watt-Netzteil (26A auf 12V) voraussetzen und anfangs rund 550 Euro kosten. (DM)

Info: www.nvidia.de

Fixer sein ist teuer!

Asus und Leadtek bringen Doppel-Chip-Modelle. Die sind dank zweier GRAFIKPROZESSOREN flott, aber nicht billig.

Grafik | Noch auf der Cebit hat Asus hinter verschlossenen Türen eine Grafikkarte mit zwei 6800-Ultra-Chips gezeigt. Angesichts des voraussichtlichen Endkunden-Preises von 1.200 Euro hat sich der Hersteller jedoch gegen Nvidias aktuellen Top-Grafikprozessor entschieden. Stattdessen soll noch in diesem Monat eine Karte mit zwei 6800-GT-GPUs auf den Markt kommen. Dafür peilt Asus einen Preis von 900 Euro an. Leadtek setzt dagegen auf den günstigen Grafikchip Geforce 6600 GT. Zeitgleich zum Asus-Modell soll mit der *Winfast Duo PX6600 GT Extreme* eine Dual-6600-GT-Karte in den Händlerregalen stehen. Angeblich setzt diese kein bestimmtes Mainboard voraus, sondern gibt sich mit jeder Nforce4-SLI-Platine zufrieden – egal von welchem Hersteller. Ein Parallelbetrieb von zwei Doppel-Chip-Karten soll allerdings nicht möglich sein. (DM)

Infos: www.asuscom.de und www.leadtek.de



»Liliputaner drehen Stargate nach.«

GEWINNSPIEL

Blaue Wunder

PC ACTION und Saitek verlosen Mäuse und Spieler-Tastaturen im Wert von 500 Euro.

Alles, was der Spieler braucht: Saitek beglückt jeweils fünf PCA-Leser mit der Gaming Mouse und dem Gaming Keyboard. Die brandneue Maus fegt dank Teflon-Beschichtung mühelos über das Pad und tastet es mit einer Genauigkeit von 1.600 dpi ab.

Wie hoch ist die Abtastrate der Gaming Mouse von Saitek?

a) 2.533 MHz
b) 1.600 dpi
c) Ich kaufe die PCA nur wegen der Bilder und lese auch diesen Text nicht.

Teilnahmebedingungen auf Seite 22!





»Hart: Ritter Sport Quecksilber.«

Die Bitparade

Passend zu WinXP x64 rüstet INTEL seine CPUs mit 64-Bit-Unterstützung nach.

CPU | Im Desktop-Bereich unterstützen neben AMDs Athlon-64-Reihe bisher lediglich Intel-Prozessoren der 6xx-Reihe 64 Bit. In diesem Monat tauscht Intel jedoch auch die günstigere 5xx-Serie gegen 64-Bit-Varianten aus. Anstelle von *570*, *560*, *540*, *530*, *520* und *505* verkauft der CPU-Riese daher seit diesem Monat die Modelle *571*, *561*, *541*, *531*, *521* und *506*. Außer der 64-Bit-Erweiterung EM64T ändert sich nichts an den Spezifikationen. Sogar der Preis soll nicht höher sein als bei den 32-Bit-Varianten. Die 6xx-Prozessoren sind dank größerem L2-Cache weiterhin schneller. (DM)

Info: www.intel.de

Ruhe im Karton

Sapphires neue BLIZZARD-KÜHLUNG soll Grafikkarten besonders leise machen.

Grafik | Mit der *Blizzard* genannten „Liquid Metal Cooling"-Technik will Sapphire *X850-XT*- und *X850-XT-PE*-Karten effizient und leise kühlen. Hierbei verwendet der Hersteller flüssiges Metall, das Wärme 65 mal besser leiten soll als Wasser. Im Gegensatz zur Wasserkühlung ist zudem keine Wartung erforderlich, weil man auf bewegliche und daher störanfällige Teile verzichtet. Der Preis für Grafikkarten mit Blizzard-Kühlung steht noch nicht fest. (DM)

Info: www.sapphiretech.de



»Praktisches Kombigerät: Sack- und Arschhaarschneider von Braun.«

Jetzt aber volles Ohr!

Creative schickt die Soundblaster Audigy in Rente: Dem brandneuen Soundchip X-FI XTREME FIDELITY gehört die Zukunft.

Sound | Creative hat den Nachfolger des erfolgreichen *Audigy*-Chips vorgestellt: Der *Creative X-Fi Xtreme Fidelity* soll eine neue Ära der Soundkarten einläuten. Der Audioprozessor besteht aus 51 Millionen Transistoren und verarbeitet 10 Milliarden Befehle pro Sekunde – damit ist er 24 mal leistungsfähiger als sein Vorgänger. Eine neue Version der Soundbibliothek EAX soll zudem um sinnvolle Spiel-Funktionen wie die entfernungsabhängige Lautstärke der Teamkommunikation erweitert werden. Wann die ersten *X-Fi*-Soundkarten auf den Markt kommen, steht noch nicht fest. (KB)

X-Fi TECHNOLOGY

Info: de.europe.creative.com

LIES MICH!

ATI: NEUER GRAFIKCHIP?

Grafik | Wie www.xbitlabs.com vermutet, testen Spieleentwickler bereits Atis nächsten High-End-Chip *R520*. Grundlage für die Annahme ist die Dokumentation der jüngsten *Far Cry*-Aktualisierung. Diese beschreibt, dass Probleme mit Shader-Model-3-Hardware von Ati behoben wurden. Bisher unterstützen Radeon-Karten jedoch nur SM2.0B. Erst der *R520* beherrscht SM3. (DM)

Infos: www.xbitlabs.com und www.ati.de



»Idyllisch: Rasen auf der Autobahn.«

SATA-2-FESTPLATTEN VON WD



Festplatten | Western Digital liefert ab sofort SATA-2-Festplatten der Serie *WD Caviar SE16* aus. Durch Whisperdrive- und Soft-Seek-Technologie ist der Geräuschpegel der Datenlager angeblich extrem gering. Die Modelle der neuen Serien verfügen außerdem über einen 16 Megabyte großen Cache, arbeiten mit 7.200 Umdrehungen pro Minute und haben eine Speicherkapazität von maximal 250 Gigabyte. (KB)

Info: www.westerndigital.de

GÜNSTIGE TFTs VON SAMSUNG

Monitor | Mit dem *Syncmaster 713N* und dem *713N Pivot* bietet Samsung preiswerte 17-Zoll-LCDs mit acht Millisekunden Reaktionszeit an. Der Einblickwinkel beträgt horizontal und vertikal 160 Grad. Die Monitore verfügen jedoch nur über RGB-Eingänge. Beide Modelle sind für je rund 320 Euro ab sofort im Handel erhältlich. (MA)

»Anders: Thomas.«

Info: www.samsung.de

INTEL: DAS BRINGT DIE PROZESSOR-ZUKUNFT



CPU | Laut Intel-Chef Paul Otellini sind die unter den Codenamen „Conroe" und „Merom" entwickelten Zweikern-Chips bis Ende des nächsten Jahres verfügbar. „Conroe" löst den P4-Nachfolger Presler ab, „Merom" ist dagegen ein Notebook-Prozessor, der auf Yonah folgt. Die Entwickler sprechen dabei stolz von Zweikern-Prozessoren „der nächsten Generation". (CG)

Info: www.intel.de

ADAPTER FÜR PCI EXPRESS

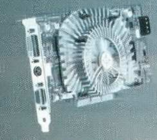
Grafik | Mit der Brücken-Platine *ATOP* soll es möglich sein, AGP-8x-Karten von Nvidia in einem PCI-Express-Slot zu verwenden. Bisher testete man nur Albatron-Modelle erfolgreich. Die Leistung kann allerdings bis zu zehn Prozent sinken. *ATOP* ist in Kürze verfügbar und kostet zwischen 70 und 80 Euro. (DM)

Info: www.albatron.de


»Atop braucht Adeckel.«

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT







MAINBOARDS

ASUS		Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A / nF2-U400	D	69,-
A8V Deluxe	S, GL, F, sA, R	939 / K8T800P	D	94,-
A8N-E	S, GL, sA	939 / nF4-U	D	99,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D	149,-
P4P800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478 / 865PE	D	104,-
P5P800	S, GL	775 / 865PE	D	89,-
P5GD1 Pro	S, GL, sA	775 / 915P	D	99,-
P5AD2-E Premium	S, WL, F, sA, R	775 / 925XE	D2	189,-

GIGABYTE		Sockel / Chip	RAM	€
GA-K8NE	S, GL, sA	754 / nForce4	D	72,-
GA-K8NSC-939	S, GL, sA	939 / nF3-250	D	77,-
GA-K8NF-9	S, GL, F, sA	939 / nForce4	D	99,-
GA-K8N Ultra-9	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D	129,-
GA-K8N Ultra-SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D	124,-
GA-8IPE1000-G	S, GL	478 / 865PE	D	72,-

MSI		Sockel / Chip	RAM	€
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nForce4	D	79,-
K8N Neo2 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF3-U	D	124,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nForce4	D	97,-
K8N Neo4 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D	134,-
MS-6368	µATX, S, V, L	FC2 / PLE133T	S+	57,-
865PE Neo2-PFS Platinum	S, GL	478 / 865PE	D	82,-

ELITEGROUP		Sockel / Chip	RAM	€
N2U400A	S, L	A / nF2-U400	D	39,-
NF4-A939	S, GL, sA	939 / nForce4	D	74,-

ASROCK		Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4APro	S, L, sA	A / KT400A	D	32,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	36,-

ABIT		Sockel / Chip	RAM	€
AV8 v1.5	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	99,-
AN8	S, GL, F, sA	939 / nForce4	D	134,-
Fatal1ty AN8	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D	174,-

Sockel 939 CPU

AMD Athlon™ 64 FX-55

- „San Diego"
- 2,6 GHz
- 1.024 KB L2 Cache
- PIB inkl. Kühler

849,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6600GT/TD	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	169,-
N6600GT/TD	AGP	128-G3 / GF 6600GT	189,-
V9999/TD	AGP	128-DD / GF 6800	229,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX66T128VP	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	189,-
N66T128VP	AGP	128-G3 / GF 6600GT	209,-

MSI		MB / Chip	€
NX6600GT-TD128E	PCIe	128-DD / GF 6600GT	174,-
NX6800 Ultra-T2D256E	PCIe	256-G3 / GF 6800Ultra	499,-
FX5200-T128	AGP	128-DD / GF FX5200	39,-
NX6600GT-VTD128	AGP	128-G3 / GF 6600GT	189,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP-8834T	AGP	128-DD / GF FX5200	44,-
SP-AG43DH	AGP	256-DD / GF 6600	129,-
SP-AG43GDH	AGP	128-G3 / GF 6600GT	174,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX6600GT TDH Extreme	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	184,-
PX6800GT TDH	PCIe	256-G3 / GF 6800GT	359,-
A6600GT TDH	AGP	128-G3 / GF 6600GT	179,-
A400 TDH	AGP	128-DD / GF 6800	189,-
A400 GT TDH	AGP	256-G3 / GF 6800GT	259,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
AX800XL/2DTV	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	299,-
AX850XT Plat./2DHTV	PCIe	256-G3 / Rad. X850XT	489,-
A9550GE/TD	AGP	128-DD / Rad. 9550	69,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X800XL	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	309,-
X800XL Ultimate Edition	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	339,-
9600Pro	AGP	128-DD / Rad. 9600Pro	84,-
9600XT	AGP	256-DD / Rad. 9600XT	109,-
9800Pro	AGP	128-DD / Rad. 9800Pro	119,-

CLUB3D		MB / Chip	€
X800XL	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	319,-
X800XL	AGP	256-G3 / Rad. X800XL	319,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	49,-

GECUBE		MB / Chip	€
GC-X800-C3	PCIe	128-DD / Rad. X800	189,-
X850XTP-VIVO	PCIe	256-G3 / Rad. X850XT	499,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
RX80128D Silentpipe	PCIe	128-G3 / Rad. X800	199,-
RX80L256V	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	299,-

MSI		MB / Chip	€
RX850XT-VT2D256E	PCIe	256-G3 / Rad. X850XT	499,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	56,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	93,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	169,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	82,-
SP2014N	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	94,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	45,-
6L200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-
6L250R0	U-133	250	9 / 16.384 / 7.200	129,-
6L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	174,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS724040	U-100	400	9 / 8.192 / 7.200	259,-
HDT722525	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	124,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3120026A	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	77,-
ST3200822A	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	97,-
ST3250823A	U-100	250	8 / 8.192 / 7.200	119,-
ST3400832A	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	269,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	159,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD3000JD	300	9 / 8.192 / 7.200	174,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	57,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	77,-
SP2504C SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	144,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	87,-
6B200M0	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-
7L300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	209,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDT722516 SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	85,-
HDT722525 SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	129,-
HDS724040	400	9 / 8.192 / 7.200	269,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3200022AS	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
ST3250823AS	250	8 / 8.192 / 7.200	129,-
ST3300831AS	300	8 / 8.192 / 7.200	174,-

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Celeron® (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	400	128	69,-	

Celeron® D (So478)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325	Prescott	2,53	533	256		79,-
335	Prescott	2,8	533	256	86,-	
345	Prescott	3,06	533	256		129,-

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	533	512	134,-	
2,8 GHz	Northwood	533	512	169,-	
2,8 GHz	Northwood	800	512	179,-	
3,0 GHz	Northwood	800	512	189,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1.024	179,-	184,-
3,2 GHz	Prescott	800	1.024	214,-	224,-

Pentium® 4 (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
520	Prescott	2,8	800	1.024		164,-
530J	Prescott	3,0	800	1.024		184,-
540J	Prescott	3,2	800	1.024		224,-
550	Prescott	3,4	800	1.024		279,-
560J	Prescott	3,6	800	1.024		414,-
570J	Prescott	3,8	800	1.024		639,-
640	Prescott	3,2	800	2.048		279,-
650	Prescott	3,4	800	2.048		399,-
660	Prescott	3,6	800	2.048		599,-
Extreme	Prestonia	3,46	1.066	512		949,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+	Thoroughbred B	1,66	333	256	56,-	
2500+	Thoroughbred B	1,75	333	256		69,-
2600+	Thoroughbred B	1,83	333	256	62,-	
2800+	Thoroughbred B	2,0	333	256	72,-	94,-

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2700+	Thoroughbred B	2,16	333	256	84,-	
2800+	Barton	2,08	333	512		94,-
3000+	Barton	2,16	333	512		114,-
3000+	Barton	2,1	400	512	114,-	

Athlon™ 64 (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Newcastle	2,0	800	512	119,-	149,-
3200+	Newcastle	2,2	800	512		189,-
3400+	Newcastle	2,4	800	512	174,-	194,-
3700+	Clawhammer	2,4	800	1024		269,-

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Winchester	1,8	1.000	512	129,-	
3000+	Venice	1,8	1.000	512		149,-
3200+	Winchester	2,0	1.000	512		194,-
3500+	Venice	2,2	1.000	512	259,-	279,-
3700+	San Diego	2,2	1.000	1024		339,-
3800+	Venice	2,4	1.000	512		379,-
4000+	San Diego	2,4	1.000	1024		499,-
FX-55	San Diego	2,6	1.000	1024		849,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON HyperX		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-232	89,-	64,-
DDR	512 MB	400-222	99,-	94,-
DDR	1,0 GB	400-232	129,-	
DDR	1,0 GB	400-222	184,-	
DDR2	512 MB	533-333	132,-	99,-
DDR2	1,0 GB	533-333	189,-	

SAMSUNG		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5		51,-
DDR	512 MB	400-CL3		50,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5		116,-
DDR	1,0 GB	400-333		114,-
DDR2	512 MB	533-444		54,-
DDR2	1,0 GB	533-444		131,-
SO-DDR2	512 MB	533-444		70,-
SO-DDR2	1,0 GB	533-444		164,-

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	54,-	49,-
DDR	512 MB	400-233	79,-	69,-
DDR	512 MB	400-222		104,-
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	96,-	
DDR	1,0 GB	400-233	134,-	
DDR	1,0 GB	400-222	204,-	
DDR2	512 MB	533-444	64,-	66,-
DDR2	512 MB	667-444	109,-	89,-
DDR2	1,0 GB	533-444	133,-	139,-
DDR2	1,0 GB	667-444	179,-	204,-

OCZ		Timing	Kit	Single
DDR Platinum EL	1,0 GB	400-222	199,-	
DDR Gold EL VX	1,0 GB	500-222	244,-	
DDR2	1,0 GB	533-444	94,-	129,-
DDR2	1,0 GB	667-422	249,-	254,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

DVD-LAUFWERKE

DVD-ROM ATAPI	bulk	Kit/ret.
AOPEN DVD-1648/AAP Pro Chameleon		25,-
LG GDR-8163B	22,-	25,-
PHILIPS PCDV5016 schwarz	21,-	
PLEXTOR PX-130A	33,-	37,-
LITEON SOHD-16P9	21,-	23,-

DVD±RW ATAPI	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1608A	16x / 2,4x		59,-
BENQ DW-1625 schwarz	16x / 2,4x		89,-
BENQ DW-1640	16x / 8x	62,-	67,-
HP dvd640i schwarz	16x / 2,4x		82,-
LG GSA-4163B	16x / 4x	54,-	64,-
LITEON SOHW-1693S	16x / 4x	54,-	59,-
NEC ND-3540A	16x / 8x	59,-	67,-
NEC ND-3540A schwarz	16x / 8x	59,-	
NEC ND-3540A silber	16x / 8x	62,-	
NEC ND-6500A Slimline, schw.	8x / 2,4x	99,-	
PHILIPS DVDR16LSK	16x / 2,4x		89,-
PIONEER DVR-109XL grau o. schwarz	16x / 6x	62,-	
PIONEER DVR-109XLC silber	16x / 6x	64,-	
PIONEER DVR-K05L Slimline	8x / 4x	109,-	
PLEXTOR PX-716A	16x / 4x	109,-	119,-
TOSHIBA SD-R5372B	16x / 5x	59,-	
TOSHIBA SD-R6472B Slimline	8x / 2,4x	109,-	

DVD±RW S-ATA	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
PLEXTOR PX-716SA	16x / 4x		144,-

DVD±RW USB 2.0	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
IOMEGA 16x Super DVD	16x / 2,4x		119,-
LG GSA-5163D +FW	16x / 4x		129,-
LITEON SOHW-1653SX	16x / 4x		99,-
PHILIPS ED16DVDRK	16x / 2,4x		99,-
PLEXTOR PX-716UF +FW	12x / 4x		239,-

DVD±RW / DL Brenner

HP dvd640e

- Schreiben: 16x DVD+R, 8x DVD-R, 4x DVD±RW, 2,4x Double-Layer, 40x CD-R, 24x CD-RW
- Lesen: 16x DVD, 40x CD
- LightScribe
- USB 2.0 & FW
- schwarz
- retail

HEWLETT® PACKARD

129,-



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



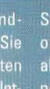
Komfortabel bezahlen



Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise mit Ihrer Kreditkarte, per Nachnahme oder Vorkasse, oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



Megahertzattacke!

PC ACTION testete satte 72 CPUs – von 300 bis 3.730 Megahertz. Gehören ältere Prozessor-Modelle wie der Pentium 3 in die Tonne oder bieten sie den aktuellen Varianten noch Paroli?

Bereits 1965 sagte Gordon Moore voraus, dass sich die Zahl der Transistoren bei Prozessoren in einem bestimmten Zeitraum stetig verdoppelt. Bislang behält der Intel-Mitbegründer Recht. Während die ersten Pentium-CPUs (Central Processing Units; Zentralprozessoreinheiten, kurz: Prozessoren) 1994 noch mit 3,3 Millionen Transistoren auskamen, dampft Intel heute beim Pentium 4 Extreme Edition mit Prescott-Kern satte 125 Millionen Halbleiterbauelemente aufs Silizium. AMDs derzeitiges Flaggschiff Athlon 64 FX-55 bringt es auf 105,9 Millionen Transistoren.

HERTZ-SPENDER

Augenfälligster Fortschritt bei Desktop-Prozessoren ist die Taktrate. Das langsamste Modell in unserem Vergleich ist der Pentium 2 mit bescheidenen 300 Megahertz. Intels P4 EE verfügt über bis zu 3.730 – das ist mehr als die zwölffache Taktrate. Auch beim Zwischenspeicher hat sich in den letzten sechs Jahren viel getan: Während die ersten Duron-Versionen mit nur 64 Kilobyte L2-Cache liefen, befinden sich auf dem Kern der Pentium-4-6xx-Reihe stolze zwei Megabyte L2-Zwischenspeicher.

ENTWICKLUNGSHILFE

Nachdem der Pentium MMX vor rund acht Jahren mit der namensgebenden MultiMedia Extension kam, hat sich auch bei den Befehlssätzen einiges geändert. So folgten 3DNow! (K6-II), SSE (P3), SSE2 (P4) und SSE3 (P4 E). Intel stattet Pentium-4-CPUs zudem seit zwei Jahren mit Hyper Threading aus und emuliert so zwei Prozessoren, obwohl nur einer physikalisch vorhanden ist. AMD bietet hingegen seit September 2003 mit dem Athlon 64 die erste 64-Bit-fähige Desktop-CPU an. Intel hat in diesem Jahr zurückgeschlagen: Die 6xx-Modelle unterstützen als erste P4-Prozessoren die 64-Bit-Erweiterung EM64T. Der nächste wichtige Entwicklungsschritt bei AMD und Intel sind die ersten Zweikern-CPUs.

GANZ SCHÖN WARM

Analog zu Transistorzahl und Lesitung stieg der Energieverbrauch der CPUs und damit auch die anfallende Abwärme. Das maximale Maß der abzuführenden Verlustleistung nennt man Thermal Design Po-

ZEITLEISTE CPU-Meilensteine

1997 Slot 1 – Pentium 2

Die älteste CPU in unserem Test ist der P2 mit 300 Megahertz für den Slot 1.

1999 Super Sockel 7 – K6-III



AMDs K6-III, der letzte Sockel-7-Prozessor, hat 256 Kilobyte L2-Cache.

1999 Sockel 370 – Pentium 3



Der P3 wurde bis ein Gigahertz parallel für Sockel 370 und Slot 1 verkauft.

1999 Slot A – Athlon K7



Tüftler schalteten per „Goldfinger" Spannung und Multiplikator frei.

2000 Sockel A – Athlon B



Der Athlon 600 MHz war die erste CPU für den langlebigen Sockel A.

PROZESSOR Spieleleistung und Thermal Design Power (TDP)

Thermal Design Power (Watt): 0, 20, 40, 60, 80, 100, 120

Durchschnittliche Leistung (FPS): 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 110

Pentium 4 560 3.600 MHz (Prescott)
Pentium 4 EE 3.733 MHz (Prescott)
AMD Athlon 64 FX-55 2.600 MHz (Clawhammer)
Pentium 4 1.700 MHz (Willamette)
Celeron D 335J 2.800 MHz (Prescott)
Pentium 4 3.400 MHz (Northwood)
AMD Athlon C 1.400 MHz (Thunderbird)
Celeron 1.700 MHz (Willamette)
AMD Athlon XP 3200+ 2.200 MHz (Barton)
AMD Athlon XP 2400+ 2.000 MHz (Thoroughbred)
AMD Athlon B 1.000 MHz (Thunderbird)
AMD Athlon 64 3500+ 2.200 MHz (Winchester)
Pentium 2 300 MHz (Klamath)
Pentium 4 2.400 MHz (Northwood)
AMD Duron 800 MHz (Spitfire)
Pentium 3 933 MHz (Coppermine)
AMD Duron 600 MHz (Spitfire)
Pentium 3 667 MHz (Coppermine)

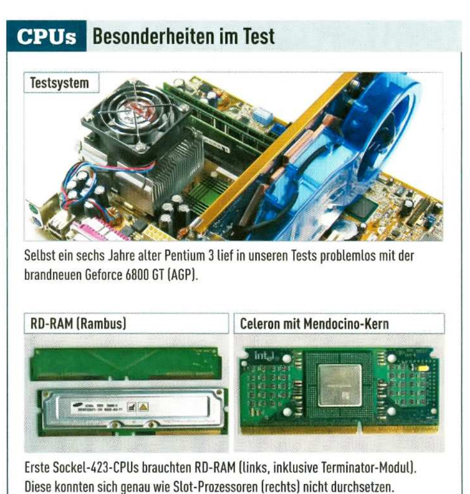
wer (kurz: TDP). Lag die TDP beim Pentium 2 mit 300 Megahertz noch bei 43 Watt, sind es beim P4 560 satte 115 und damit hat sich die Abwärme deutlich erhöht. Konsequenz: Statt simplen Miniaturlüftern und groben Aluminium-Kühlrippen, wie etwa beim Pentium 3 noch völlig ausreichend, sehen AMD und Intel für jüngere CPUs einen Kupferkern samt 60-Millimeter-Lüfter vor. In der Tabelle oben rechts haben wir das Verhältnis von Leistung und Thermal Design Power veranschaulicht. Ein auffälliger Ausreißer ist der Celeron 1.700 MHz (Willamette), der trotz schwacher Leistung über eine TDP von 84,6 Watt verfügt. Löbliches Gegenbeispiel ist AMDs Athlon 64 3200+ mit Winchester-Kern. Dieser ist schnell und bei maximal 67 Watt TDP auch mit geringen Mitteln leise zu kühlen.

LEISTUNGSVERGLEICH

Um ältere Prozessoren nicht zu überfordern und damit aktuelle Silizium-Sprinter ihre Leistung ausspielen können, haben wir uns als Kompromiss für die Benchmarks *Unreal Tournament 2004* und *Call of Duty* entschieden. Sofern technisch möglich, stellen wir allen getesteten CPUs eine Geforce 6800 GT (AGP oder PCI-Express) sowie 512 oder 1.024 Megabyte Speicher zur Seite. Nach der Beseitigung von kleinen Kompatibilitätsproblemen und dem Verbrauch von drei Tuben Wärmeleitpaste entstand die Benchmark-Tabelle, die Sie auf den nächsten Seiten finden. Damit Sie sofort erkennen, welches Leistungsplus eine neue CPU bringt, finden Sie zudem den Aufrüstrechner auf unserer Heft-DVD.

DANIEL MÖLLENDORF/OLIVER HAAKE

CPUs Besonderheiten im Test



Selbst ein sechs Jahre alter Pentium 3 lief in unseren Tests problemlos mit der brandneuen Geforce 6800 GT (AGP).

Erste Sockel-423-CPUs brauchten RD-RAM (links, inklusive Terminator-Modul). Diese konnten sich genau wie Slot-Prozessoren (rechts) nicht durchsetzen.



Für den erfolglosen Sockel 423 eignete sich nur der P4 mit Willamette-Kern.

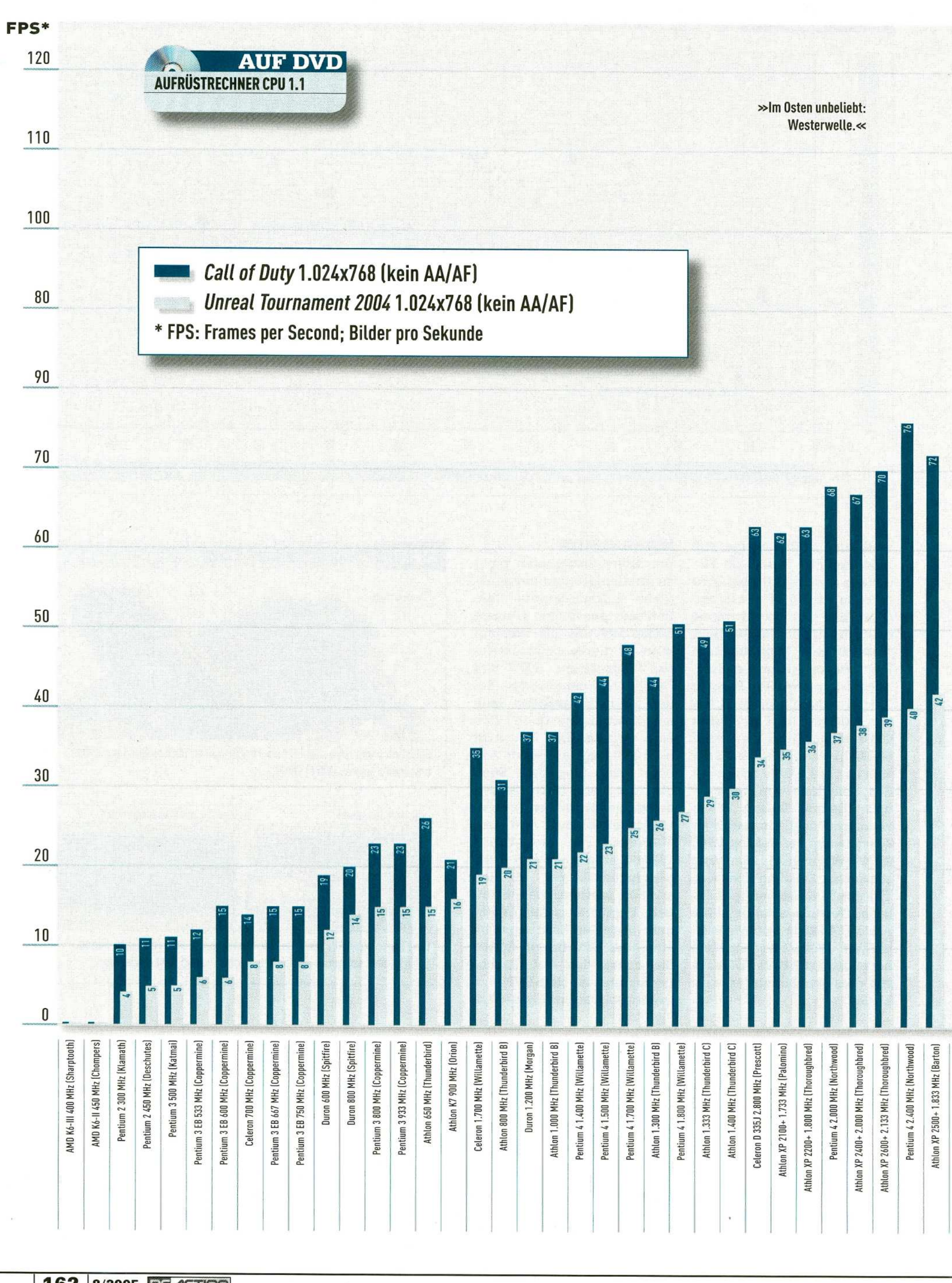
Athlon XP und Sempron halten den alten Sockel 462 (auch Sockel A) aktuell.

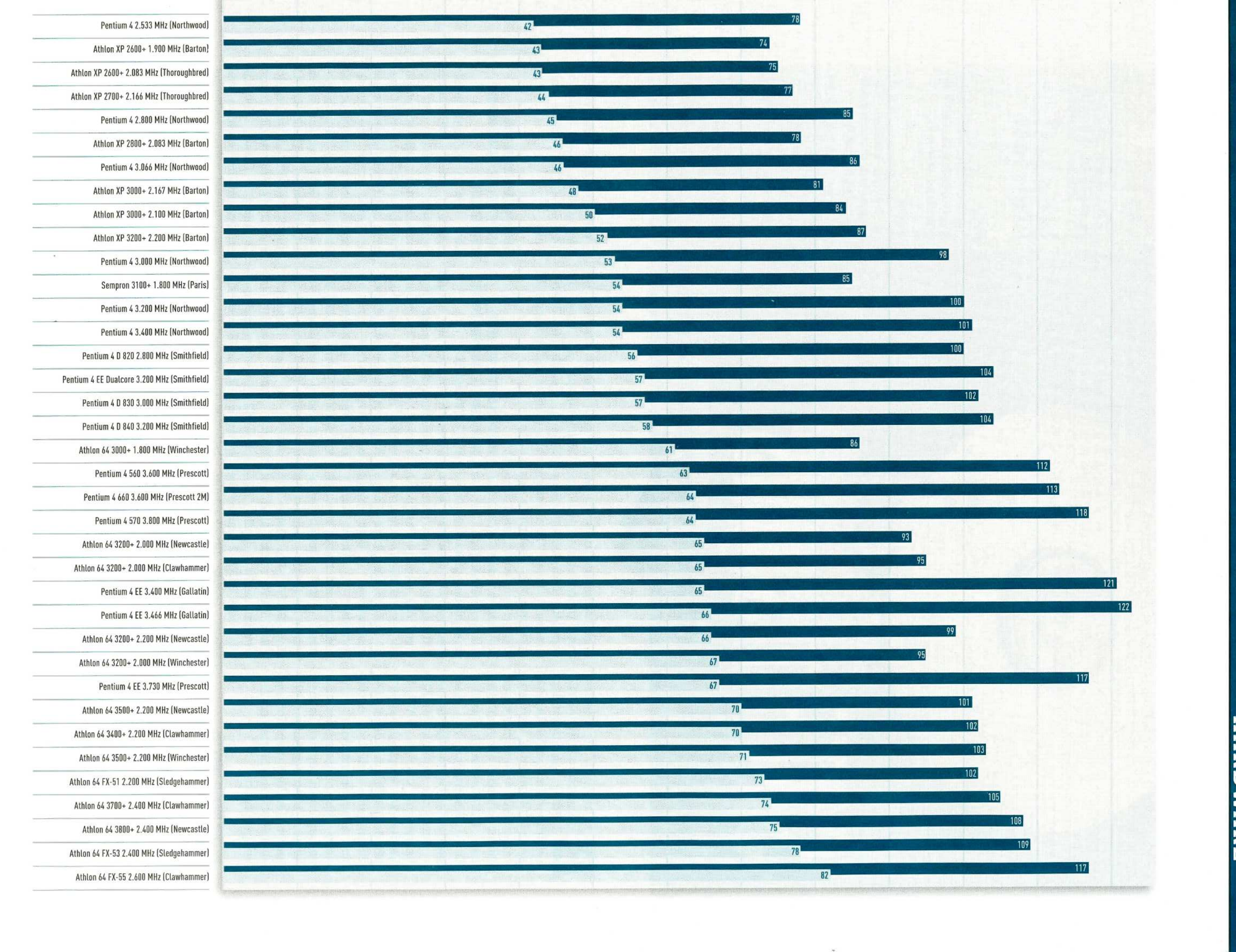
Der Nachfolger des Sockels 423 beherbergt P4- oder Celeron-CPUs.

Auch der neue Zweikern-Athlon läuft auf dem aktuellen Sockel 939.

Der P4 für den Sockel 775 brachte Innovationen wie DDR2 und PCI-E.

»Im Osten unbeliebt: Westerwelle.«




Pentium 4 2.533 MHz (Northwood)
78
42
Athlon XP 2600+ 1.900 MHz (Barton)
74
43
Athlon XP 2600+ 2.083 MHz (Thoroughbred)
75
43
Athlon XP 2700+ 2.166 MHz (Thoroughbred)
77
44
Pentium 4 2.800 MHz (Northwood)
85
45
Athlon XP 2800+ 2.083 MHz (Barton)
78
46
Pentium 4 3.066 MHz (Northwood)
86
46
Athlon XP 3000+ 2.167 MHz (Barton)
81
48
Athlon XP 3000+ 2.100 MHz (Barton)
84
50
Athlon XP 3200+ 2.200 MHz (Barton)
87
52
Pentium 4 3.000 MHz (Northwood)
98
53
Sempron 3100+ 1.800 MHz (Paris)
85
54
Pentium 4 3.200 MHz (Northwood)
100
54
Pentium 4 3.400 MHz (Northwood)
101
54
Pentium 4 D 820 2.800 MHz (Smithfield)
100
56
Pentium 4 EE Dualcore 3.200 MHz (Smithfield)
104
57
Pentium 4 D 830 3.000 MHz (Smithfield)
102
57
Pentium 4 D 840 3.200 MHz (Smithfield)
104
58
Athlon 64 3000+ 1.800 MHz (Winchester)
86
61
Pentium 4 560 3.600 MHz (Prescott)
112
63
Pentium 4 660 3.600 MHz (Prescott 2M)
113
64
Pentium 4 570 3.800 MHz (Prescott)
118
64
Athlon 64 3200+ 2.000 MHz (Newcastle)
93
65
Athlon 64 3200+ 2.000 MHz (Clawhammer)
95
65
Pentium 4 EE 3.400 MHz (Gallatin)
121
65
Pentium 4 EE 3.466 MHz (Gallatin)
122
66
Athlon 64 3200+ 2.200 MHz (Newcastle)
99
66
Athlon 64 3200+ 2.000 MHz (Winchester)
95
67
Pentium 4 EE 3.730 MHz (Prescott)
117
67
Athlon 64 3500+ 2.200 MHz (Newcastle)
101
70
Athlon 64 3400+ 2.200 MHz (Clawhammer)
102
70
Athlon 64 3500+ 2.200 MHz (Winchester)
103
71
Athlon 64 FX-51 2.200 MHz (Sledgehammer)
102
73
Athlon 64 3700+ 2.400 MHz (Clawhammer)
105
74
Athlon 64 3800+ 2.400 MHz (Newcastle)
108
75
Athlon 64 FX-53 2.400 MHz (Sledgehammer)
109
78
Athlon 64 FX-55 2.600 MHz (Clawhammer)
117
82

»Frau: Wie stellt man das jetzt auf „3" für Kochen?«

SATAnismus

Endlich sind SATA-2-FESTPLATTEN verfügbar. Wir haben die Geräte geprüft und verraten, wie die sich im Vergleich zu herkömmlichen SATA-1- und IDE-Festplatten schlagen.



Damit das klar ist!

AAM
Einrichtung, mit der sich die Lautstärke einer Festplatte zulasten der Leistung reduzieren lässt.

SATA 2
Weiterentwicklung von SATA 1 mit maximalen Durchsatzraten von 300 Megabyte pro Sekunde.

SONE
Maßeinheit der subjektiven Lautheit eines Klangs; die Angabe orientiert sich am menschlichen Hörverhalten.

DATENDURCHSATZ
Burstrate, Burstspeed; bezieht sich auf die effektive Übertragungsrate der Nutzdaten.

Bis dato war die Übertragungstechnik Serial ATA (SATA) kein besonders wichtiger Kaufgrund für eine neue PC-Festplatte. Die Geräte der SATA-1-Generation sind kaum schneller als vergleichbare IDE-Platten (Integrated Drive Electronics, dt.: integrierte Laufwerks-Elektronik) – einzig das vereinfachte Kabelsystem machte SATA-1-Laufwerke empfehlenswert. Mit der Einführung des SATA-2-Standards soll nun natürlich alles besser sein – die neue Festplattengeneration ist angeblich deutlich schneller und leistungsfähiger. Wir haben den Test gemacht und zwölf neue Festplatten ins Labor geschickt.

MAXTOR DIAMONDMAX 10: SATA-2-LAUFWERK MIT SATA-1-LEISTUNG

Auf seiner Webseite gibt Maxtor an, dass die Festplatte eine SATA-2-Schnittstelle besitzt. Gleichzeitig wirbt der Hersteller mit einer maximalen Datendurchsatzrate von 150 Megabyte/Sekunde – das ist genau der Maximalwert einer SATA-1-Schnittstelle. In der Praxis erreicht man höchstens im RAID-Betrieb (mindestens zwei gekoppelte Festplatten) diese Grenze. Unser Testsystem erkannte die Festplatte als SATA-1-Laufwerk, eine Umstellung auf den SATA-2-Modus war unmöglich. Bei der Ausstattung gibt es wenig zu meckern: Das Laufwerk kann 300 Gigabyte Daten aufnehmen. Als einzige Festplatte im Test ist die *Diamondmax 10* mit 16 Megabyte Cache ausgestattet – dies bringt Vorteile im Burst-Zugriff. Hieraus sind Daten mit maximal 139,2 Megabyte/Sekunde zu lesen – das ist für eine SATA-1-Festplatte ein guter Wert, reicht aber bei weitem nicht an die Topwerte der SATA-2-Laufwerke heran. Guter Durchschnitt sind die Datentransferraten: 54 Megabyte/Sekunde beim Lesen, 52,2 beim Schreiben. Abzüge gibt es für die schwache Zugriffszeit: 14,1 Millisekunden sind lediglich ein befriedigender Wert. Auffällig im direkten Vergleich mit der *Diamondmax-Plus-9*-Serie: Die neue Festplattengeneration arbeitet deutlich leiser als die alten Modelle. In der Spitze erzeugt die *Diamondmax 10* gute 1,6 Sone – die älteren Platten brachten es auf störende 2,6 Sone.

WESTERN DIGITAL WD-SERIE: SEHR SCHNELLE LAUFWERKE OHNE ECHTE SCHWÄCHEN

Western Digital ist aktuell noch einer der wenigen Hersteller ohne SATA-2-Laufwerk. Aus dem aktuellen Angebot haben wir deswegen zwei SATA-1- und ein IDE-Laufwerk getestet. Die *WDXX00JD*-Serie (SATA) lieferte dabei unabhängig von der Größe (160 und 250 Gigabyte im Test) identische Werte: Daten werden mit circa 52 Megabyte/Sekunde gelesen und mit 48 geschrieben. Die Zugriffszeit liegt bei noch ordentlichen 13,2 Millisekunden. Sehr gut: Mit 1,2 bis 1,4 Sone sind die Laufwerke auch bei voller Belastung kaum hörbar. Die von uns getestete IDE-Festplatte der *WDXX00JB*-Serie kam im Test noch besser weg: Die *WD3200JB* (320 Gigabyte) erreichte Datentransferraten von 57 Megabyte/Sekunde (Lesen) und 54,9 (Schreiben) – gute bis sehr gute Werte. Mit 1,0 Sone in der Spitze ist das Laufwerk zudem sehr leise.

SEAGATE BARRACUDA 7200.8: SEHR VIEL PLATZ, ABER EINE HOHE ZUGRIFFSZEIT

Die von uns getesteten SATA-1- und IDE-Platten punkten vor allem bei der Ausstattung: Die Laufwerke haben mit 250 und 400 Gigabyte sehr hohe Kapazitäten und sind somit die perfekten Speicher-Festplatten für Back-ups oder Datensicherungen. Sehr gut: Die SATA-1-Laufwerke (*ST3250823AS* und *ST3400832AS*) unterstützen NCQ (Native Command Queuing). Diese Technik ermöglicht bei einigen Anwendungen einen geringen Geschwindigkeitszuwachs durch Befehlsumsortierungen. Gegenüber der IDE-Festplatte (*ST3400832A*) liegen die SATA-Festplatten vor allem beim Burstspeed vorn: Die SATA-Platten können Daten aus dem Speicher mit über 130 Megabyte/Sekunde lesen, die IDE-Festplatte schafft nur 93,9. Bei den restlichen Tests ist das

FESTPLATTEN	Spinpoint P120 SATA	WD3200JB	Deskstar T7K250	Barracuda 7200.8	Deskstar 7K250	Barracuda 7200.8
Modellnummer	SP2504C	WD3200JB-00KFA0	HDT722516DLA380	ST3250823AS	HDT722525DLAT80	ST3400832A
Hersteller	Samsung	Western Digital	Hitachi	Seagate	Hitachi	Seagate
Webseite	www.samsung.de	www.westerndigital.com	www.hgst.com	www.seagate.de	www.hgst.com	www.seagate.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 139,-/gut	€ 169,-/befriedigend	€ 85,-/sehr gut	€ 129,-/gut	€ 129,-/gut	€ 279,-/befriedigend
AUSSTATTUNG	90%	92%	93%	94%	90%	92%
Kapazität	250 GByte	320 GByte	164,7 GByte	250 GByte	250 GByte	400 GByte
Cache	8 MByte	8 MByte	8 MByte	8 MByte	8 MByte	8 MByte
Extras	AAM, NCQ	AAM	AAM, NCQ	NCQ	AAM	–
Garantie	36 Monate	36 Monate	36 Monate	60 Monate	36 Monate	60 Monate
Schnittstelle	SATA	IDE	SATA	SATA	IDE	IDE
Stromanschluss	SATA	ATX	ATX und SATA	SATA	ATX	ATX
EIGENSCHAFTEN	86%	80%	84%	82%	82%	80%
DMA-Modus	SATA 2/300	DMA/100	SATA 2/300	SATA/150	DMA/133	DMA/100
Umdrehungen pro Minute	7.200	7.200	7.200	7.200	7.200	7.200
Jumper Dokumentation	–	Gut	–	–	Gut	Gut
LEISTUNG	96%	92%	90%	90%	90%	88%
Transfer Lesen (Durchschnitt)	60,8 MByte/s	57,0 MByte/s	51,7 MByte/s	58,3 MByte/s	55,5 MByte/s	59,5 MByte/s
Transfer Schreiben (Durchschnitt)	58,6 MByte/s	54,9 MByte/s	48,0 MByte/s	53,7 MByte/s	53,7 MByte/s	54,9 MByte/s
Mittlere Zugriffszeit	14,2 ms	13,4 ms	12,6 ms	15,4 ms	12,8 ms	15,2 ms
Burstrate	186,9 MByte/s	94,1 MByte/s	226,7 MByte/s	137,6 MByte/s	129,5 MByte/s	93,9 MByte/s
Wärme	38,3 °C	38,9 °C	40,1 °C	36,8 °C	39,5 °C	39,5 °C
Geräuschpegel (Spitze)	1,0 Sone	1,0 Sone	1,3 Sone	1,5 Sone	1,4 Sone	1,5 Sone
FAZIT	GESAMT 93%	GESAMT 90%	GESAMT 89%	GESAMT 89%	GESAMT 88%	GESAMT 87%
	+ Schnelle Festplatte + Lange Garantie + Bleibt relativ kühl	+ Hohe Transferraten + Sehr leise + Hohe Kapazität	+ SATA-2-Burstspeed + Unterstützt NCQ + Leise	+ Hohe Transferraten + Unterstützt NCQ – Mäßige Zugriffszeit	+ Hohe Transferraten + Ordentliche Zugriffszeiten + Relativ leise	+ Hohe Kapazität + Lange Garantiezeit + Hohe Transferraten

IDE-Laufwerk ebenbürtig: Die Datentransferraten sind sogar etwas besser als die der SATA-Variante. Gute Noten gab es für die Lautstärke: Mit 1,5 bis 1,6 Sone sind alle drei Datenlager im eingebauten Zustand kaum hörbar. Aufgrund der großen Kapazitäten hatten die Seagate-Laufwerke im Test eine wesentliche Schwäche: Die Zugriffszeiten sind mit über 15 Millisekunden die schlechtesten im Test – die Platten sind somit vor allem als Datenspeicher und weniger als schnelle Systemfestplatte zu empfehlen.

EXCELSTOR CALLISTO 80 GB: EMPFEHLENSWERTE SPARNUMMER FÜR SATA-2

Bei der Ausstattung kann die Festplatte nicht komplett überzeugen: Mit NCQ und AAM bietet sie zwar auf dem Papier sehr gute Merkmale, mit 80 Gigabyte Kapazität ist die Platte aber vergleichsweise klein. Wie fast alle Testkandidaten besitzt das Gerät acht Megabyte Cachespeicher, die Magnetplatten laufen mit 7.200 Umdrehungen pro Minute. Auch 36 Monate Garantie sind mittlerweile schon Standard. Die *Callisto 80 GB* ist eine echte SATA-2-Platte. Entsprechend wurde das Gerät vom Nforce4-Laufwerks-Controller unseres Test-Mainboards auch erkannt. Bei den Ergebnissen spiegelte sich die SATA-2-Fähigkeit vor allem beim Burstspeed wider: Das Excelstor-Modell liest mit sehr guten 227 Megabyte/Sekunde Daten aus dem Cachespeicher. Von einem solch hohen Burstspeed profitieren jedoch nur wenige Anwendungen. Level-Ladezeiten oder Betriebssystem-Startvorgänge wurden nicht beschleunigt. Vorteile bringt eine hohe Burstrate laut Hersteller vor allem bei RAID-Verbänden, da dort sehr viele Daten über den Cache laufen. Auch die weiteren Ergebnisse waren ordentlich: Die Datentransferraten sind mit rund 48 Megabyte/Sekunde durchschnittlich, die Zugriffszeit liegt bei guten 12,9 Millisekunden. Mit 1,4 Sone ist die Festplatte zudem angenehm leise. Bei einem Preis von gerade mal 54 Euro können Sie mit der *Callisto 80 GB* wenig falsch machen.

HITACHI DESKSTAR 7K250 HDT722525DLAT80: SEHR GUTE IDE-FESTPLATTE

Das Gerät machte im Test einen durchweg guten Eindruck. Mit 250 Gigabyte Kapazität und acht Megabyte Cache ist die Festplatte für heutige Standards gut ausgestattet. 36 Monate Garantie sind in Ordnung – selbst wenn einige Hersteller sogar 60 Monate auf ausgewählte Laufwerke geben. Bei unseren Tests lieferte die Platte einige sehr beeindruckende Ergebnisse: Mit einem Burstspeed von 129 Megabyte/Sekunde liegt die IDE-Festplatte nur ganz knapp unter der theoretischen Obergrenze von 133 – sehr gut. Auch die restlichen Testergebnisse waren gut bis sehr gut: Daten lassen sich mit 55,5 Megabyte/Sekunde lesen und mit 53,7 schreiben. Damit lässt die IDE-Festplatte einige SATA-Festplatten deutlich hinter sich. Ebenfalls gute Ergebnisse gab es beim Test der mittleren Zugriffszeit: Nur 12,8 Millisekunden vergehen von einem Befehl bis zum Festplattenzugriff. Mit 1,4 Sone ist die Platte zudem auch bei massiven Zugriffen angenehm leise und kaum hörbar. In der Summe präsentiert sich die *Hitachi Deskstar HDT722525DLAT80* als würdiger Konkurrent zu allen aktuellen SATA-Laufwerken. (Ausführliche Informationen zur Hitachi *Deskstar T7K250* und zu zwei Samsung-Festplatten finden auf der nächsten Seite.)

FAZIT: LOHNEN SICH SATA-2-FESTPLATTEN?

Die Frage ist auch nach unseren Tests nicht so einfach zu beantworten. Fakt ist: Die neueste Festplattengeneration lässt auf alle Fälle die Geräte aus dem letzten Jahr deutlich hinter sich. Unsere Vergleichswerte zeigen: Die aktuellen Geräte liegen fast in allen Bereichen vorn. Von den Verbesserungen profitieren aber nicht nur die SATA-2-Laufwerke, auch die IDE- und die SATA-1-Festplatten der neuesten Generation sind sehr gut. Für eine SATA-2-Festplatte spricht vor allem die Burstrate – die aber eben nur bei wenigen Anwendun-

... UND DIE GEWINNER SIND:

Samsung Spinpoint P120 SATA SP2504C

PC ACTION GOLD

Samsung präsentiert mit der SP2504C seine erste SATA-2-Festplatte und schafft den Sprung aufs Treppchen.

Die *SP2504C* verfügt über 250 Gigabyte Kapazität und acht Megabyte Cache. Als SATA-2-Festplatte beherrscht sie AAM – diese Besonderheit ist allerdings in Anbetracht der geringen Lautstärke bei deaktiviertem AAM kaum von Belang. Im Angebot ist auch NCQ – die Befehlsumsortierung kann einen geringen Leistungszuwachs bringen. Die beiden Magnetscheiben rotieren mit 7.200 Umdrehungen. Als einzige 7.200er-Platte knackte sie die 60-Megabyte/Sekunde-Grenze beim Datentransfer. Beachtlich: Die Platte bleibt dabei auch unter Volllast mit 1,0 Sone fast unhörbar. Leichte Abzüge gab es für die durchschnittliche Zugriffszeit von 14,2 Millisekunden. Die SATA-1-Variante *Spinpoint P80 SATA* (SP1614C) fasst 160 Gigabyte an Daten und erreicht eine Transferrate von 49,3 Megabyte/Sekunde (Lesen). Dafür bietet das 94 Euro günstige und sehr leise Laufwerk ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. (KB)



Beste Noten gab es für die sehr guten Datendurchsatzraten.

GESAMT: 93 % — Preis: € 139,- Preis-Leistg.: Gut — *Mehr Infos in den Tabellen auf dieser und der vorherigen Seite.*

Hitachi Deskstar T7K250 HDT722516DLA380

PC ACTION PREISTIPP

Die HDT722516DLA380 von Hitachi ist ein Alleskönner mit einem sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnis.

Die Festplatte hat eine Kapazität von 164 Gigabyte und verfügt ebenfalls über acht Megabyte Cache. Sehr gut: Die Stromversorgung des Geräts läuft wahlweise über ATX-Stecker oder SATA-Anschluss – weder ein Adapter noch eine Netzteil-Aktualisierung sind somit erforderlich. Als SATA-2-Festplatte unterstützt Hitachis *Deskstar T7K250 HDT722516DLA380* auch AAM und NCQ. Beeindruckende Ergebnisse lieferte sie im Burstspeed-Test: 226,7 Megabyte/Sekunde stellen den Topwert der Testreihe dar. Ebenfalls gut bis sehr gut ist die mittlere Zugriffszeit: 12,5 Millisekunden sind für eine Platte mit 7.200 Umdrehungen ein sehr gutes Ergebnis. Leichte Abzüge gibt es für die Temperaturentwicklung der Festplatte: Im Dauertest haben wir über 40 Grad Celsius gemessen, das ist ein relativ schlechter Wert. (KB)



Die SATA-2-Festplatte hat eine top Burstrate von 226,7 Megabyte/Sekunde.

GESAMT: 89 % — Preis: € 85,- Preis-Leistg.: Sehr gut — *Mehr Infos in der Tabelle auf der vorherigen Seite.*

gen einen Vorteil bringt. Bei den wichtigen Datentransferraten und der Zugriffszeit bringt der SATA-2-Standard keine echten Verbesserungen. Die Frage nach der Kaufempfehlung ist also keine Frage der Schnittstelle. Unser Tipp: Wenn Sie kaufen, dann auf jeden Fall eine Festplatte der neuesten Generation. Die Unterschiede zwischen SATA-2, SATA-1 und IDE sind dabei relativ gering – hier können Sie wenig falsch machen. Das drücken auch unsere Noten aus. Aber aufgepasst: Nicht alle Motherboards unterstützen die SATA-2-Funktionen. Der Kauf einer SATA-2-Festplatte ist nur dann sinnvoll, wenn Sie ein Nforce4- oder Intel-ICH7-Mainboard Ihr Eigen nennen. KAY BEINROTH

FESTPLATTEN	Spinpoint P80 SATA	WD1600JD	Diamondmax 10	Callisto 80 GB	WD2500JD	Barracuda 7200.8
Modellnummer	SP1614C	WD1600JD-00HBC0	6B300S0	J880S	WD2500JD-00HBC0	ST3400832AS
Hersteller	Samsung	Western Digital	Maxtor	Excelstor	Western Digital	Seagate
Webseite	www.samsung.de	www.westerndigital.com	www.maxtor.de	www.excelstor.com	www.westerndigital.com	www.seagate.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 94,-/gut	€ 84,-/gut	€ 170,-/befriedigend	€ 54,-/sehr gut	€ 129,-/gut	€ 284,-/befriedigend
AUSSTATTUNG	90%	90%	94%	84%	92%	96%
Kapazität	160 GByte	160 GByte	300 GByte	80 GByte	250 GByte	400 GByte
Cache	8 MByte	8 MByte	16 MByte	8 MByte	8 MByte	8 MByte
Extras	AAM	AAM	NCQ	AAM, NCQ	AAM	NCQ
Garantie	36 Monate	36 Monate	36 Monate	36 Monate	36 Monate	60 Monate
Schnittstelle	SATA	SATA	SATA	SATA	SATA	SATA
Stromanschluss	SATA	ATX und SATA	SATA	ATX und SATA	ATX und SATA	SATA
EIGENSCHAFTEN	82%	82%	82%	84%	82%	82%
DMA-Modus	SATA/150	SATA/150	SATA/150	SATA 2/300	SATA/150	SATA/150
Umdrehungen pro Minute	7.200	7.200	7.200	7.200	7.200	7.200
Jumper Dokumentation	–	–	–	–	–	–
LEISTUNG	88%	88%	86%	88%	86%	84%
Transfer Lesen (Durchschnitt)	49,3 MByte/s	52,8 MByte/s	54,0 MByte/s	48,9 MByte/s	52,4 MByte/s	51,4 MByte/s
Transfer Schreiben (Durchschnitt)	46,4 MByte/s	48,9 MByte/s	52,2 MByte/s	47,6 MByte/s	48,5 MByte/s	55,3 MByte/s
Mittlere Zugriffszeit	14,1 ms	13,2 ms	14,1 ms	12,9 ms	13,2 ms	15,6 ms
Burstrate	135 MByte/s	127,8 MByte/s	139,2 MByte/s	227 MByte/s	127,9 MByte/s	133,6 MByte/s
Wärme	38,5 °C	40,2 °C	42,5 °C	40,2 °C	40,9 °C	41,6 °C
Geräuschpegel (Spitze)	1,0 Sone	1,2 Sone	1,6 Sone	1,4 Sone	1,4 Sone	1,6 Sone
FAZIT	GESAMT 87%	GESAMT 87%	GESAMT 87%	GESAMT 86%	GESAMT 86%	GESAMT 86%
	+ Sehr leise + Bleibt relativ kühl – Mäßige Zugriffszeit	+ Sehr leise + Ordentliche Zugriffszeiten – Wird relativ warm	+ Hohe Transferraten + Unterstützt NCQ – Wird relativ warm	+ Hohe Burstrate + Unterstützt NCQ – Wenig Kapazität	+ Relativ leise + Korrekte Zugriffszeiten + Ordentliche Transferraten	+ Hohe Kapazität + Unterstützt NCQ – Wird relativ warm



»Nicht nur Zivis müssen bei den Golden Girls Abstriche machen.«



»Weltrekord: Nerd-Puzzle in fünf Minuten zusammengesetzt.«



»Überdacht: die Australian Open.«

GRAFIKKARTE: SAPPHIRE

Noisemagic X800

Preis:	Ca. € 279,-
Preis/Leistung:	Gut
Webseite:	www.noisemagic.de

+ Lautstärke
+ Ausstattung
+ Übertaktbarkeit
− Preis

AUSSTATTUNG: 85%
EIGENSCHAFTEN: 78%
LEISTUNG: 76%
GESAMT: 78 %

MAINBOARD: ASUS

P5WD2 Premium

Preis:	Ca. € 199,-
Preis/Leistung:	Ausreichend
Webseite:	www.asuscom.de

+ Ausstattung
+ Stabilität
+ BIOS-Funktionen
− Preis

AUSSTATTUNG: 87%
EIGENSCHAFTEN: 81%
LEISTUNG: 93%
GESAMT: 90 %

GRAFIKKARTE: AOPEN

PCX6800-DVD256

Preis:	Ca. € 299,-
Preis/Leistung:	Gut
Webseite:	www.aopen.de

+ Speichertakt
+ Übertaktbarkeit
+ Spielepaket
− Kabelausstattung

AUSSTATTUNG: 80%
EIGENSCHAFTEN: 90%
LEISTUNG: 72%
GESAMT: 77 %

Aus der Radeon X800 von Sapphire (PCI-E) zaubert der Hersteller Noisemagic eine Flüsterkarte.

Der Kühlungsprofi Noisemagic versieht die Sapphire-Grafikkarte *X800* mit einem schlichten, aber effizienten Aluminium-Kühler inklusive aktivem 50-Millimeter-Lüfter. Dank mitgeliefertem Drehzahl-Widerstand läuft der Propeller von Papst mit nur 7,5 Volt – das bedeutet fast unhörbare 0,6 Sone. Trotzdem bleibt der Grafikkarten-Chip mit 72 Grad Celsius unbedenklich kühl. Selbst für Übertaktungen bietet der modifizierte Kühler noch genug Spielraum. Das Erfolgsgeheimnis der leisen Kühlung ist der immense Anpressdruck des Powermount-Kühlers auf dem Grafikchip. Um eine optimale Frischluftzufuhr zu gewährleisten, sollte der oberste PCI-Steckplatz des Mainboards stets unbesetzt bleiben. Per Übertaktung erreichten wir 450/530 Megahertz DDR (Standard: 392/350 Megahertz DDR) – ein sehr gutes Ergebnis für diese Grafikkarte. Sehr erfreulich: Im Karton liegen neben zwei PC-Spielen (*Prince of Persia*, *Splinter Cell 2*) auch alle erforderlichen Videokabel und Adapter. Der Hersteller Noisemagic schafft es, die Sapphire *X800* mit einem modifizierten Grafikkarten-Kühler ebenso lautlos wie effektiv zu kühlen. Für 249 Euro bekommen Sie alternativ allerdings auch die komplett passive *X800* von Gigabyte. DM

Erster! Mit der P5WD2 schafft es Asus, eine Serienplatine mit Intels 955X-Chipsatz zum Test zu stellen.

Intels 955X ist das Chipsatz-Topmodell für Zweikern-Prozessoren. Entsprechend üppig stattet der Hersteller Asus das Premium-Mainboard aus: Die Verpackung ist gefüllt mit Firewire- und USB-Blenden, drei IDE- sowie vier SATA-Kabeln. Klarer Ausstattungshöhepunkt ist die WLAN-Karte mit Asus' Wifi-TV-Technik. Neben PCI Express und DDR2-Speicher unterstützt der neue Intel-Chipsatz zudem SATA II (drei Gigabyte/Sekunde). Die *P5WD2 Premium* verfügt über zwei Gigabit-LAN-Ports. Der Intel-LAN-Controller ist allerdings deutlich schneller als der Marvell-LAN-Chip, der nur 59 Megabyte pro Sekunde sendet und 72 empfängt. Trotz zahlreicher Mainboard-Bauteile ist das Platinen-Layout aufgeräumt und bereitet keine Probleme. Der Intel-Chipsatz ist nur passiv gekühlt, steigt jedoch nicht über einwandfreie 34 Grad Celsius. Auch das BIOS ist umfangreich. Dank eines zweiten x16-Steckplatzes sollen Sie sogar zwei Grafikkarten gleichzeitig nutzen können, was bei unserer BIOS-Version (0205) jedoch nicht funktionierte. Die Asus-Platine ist hervorragend ausgestattet und läuft selbst bei starker Belastung absolut stabil. Kritikpunkte sind der langsame LAN-Controller und der hohe Preis von 199 Euro. DM

Höhepunkt der PCX6800-DVD256 (Geforce 6800) ist der NV42-Grafikchip, gefertigt in 110 Nanometer.

Mutig übertaktet Aopen die Speichermodule der Aeolus-Grafikkarte mit 2,5 Nanosekunden Zykluszeit um 50 Megahertz DDR. Somit läuft der 256 Megabyte große Grafikspeicher serienmäßig mit 350 Megahertz DDR. Beim Nvidia NV42-Chip hält sich der Hersteller jedoch an die Referenzvorgabe von 325 Megahertz. Dank neuer Fertigung (110 statt 130 Nanometer beim Vorgänger NV41) erreichen wir problemlos 430 Megahertz. Auch der Speicher lässt sich um satte 100 Megahertz DDR auf 450 übertakten. *Doom 3* dankt es uns mit einer Leistungssteigerung von 31 Prozent (1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF) – das ist sehr gut. Auch bei der Spieleausstattung gibt sich Aopen großzügig: Neben *Doom 3* tummeln sich *Call of Duty*, *Spellforce* und *Arx Fatalis* in der Packung. Videokabel suchen Käufer jedoch vergeblich. Nur ein HDTV- und zwei DVI-VGA-Adapter haben es in den Lieferumfang geschafft. Der massive Kupfer-Kühler hält den Grafikchip auf unbedenklichen 68 Grad Celsius. Dabei dreht der 65-Millimeter-Lüfter mit zwölf Volt, das entspricht noch angenehmen aber hörbaren 1,9 Sone. Die *PCX6800-DVD256* ist eine gehobene Mittelklasse-Karte für Übertakter. Andere Nvidia-Geforce-6800-Karten erreichen jedoch ähnlich gute Taktergebnisse. DM

VERSANDFREI*

*Versandkostenfreie Lieferung ab 199,- € (bei Zahlung per Vorkasse). Bei Zahlung per Nachnahme fallen 9.90 € Versandkosten an.



...garantierte Qualität!

AMD Sempron 3000+



Speicheraufrüstung 512MB auf 1024MB nur 59,90 €

- Prozessor: AMD Sempron 3000+
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI KM3MV
- Festplatte: 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Midi Tower+Front USB
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, LAN, 1xAGP

299.- € oder Finanzkauf ab 5€/mtl.

Art-Nr. 1704

AMD Athlon XP 3000+



Speicheraufrüstung 256MB auf 1024MB nur 69,90 €

- Prozessor: AMD Athlon XP 3000+
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM AENEON PC333
- Mainboard: MSI K7N2 Delta L
- Festplatte: 80GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB ATI Radeon 9550Se+TV-Out
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 5xPCI, LAN, 1xAGP

399.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.

Art-Nr. 1706

AD & Shop by Dynamic Pixels · www.dpxs.de

AMD Athlon 64 3700+



Speicheraufrüstung 512MB auf 1024MB nur 59,90 €

- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N NEO 3F
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: NVIDIA Geforce 6200TC mit bis zu 256MB
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, Gigabit LAN, 1xAGP, 1xPCI-Express

599.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.

Art-Nr. 1722

AMD Athlon 64 3400+



Speicheraufrüstung 512MB auf 1024MB nur 59,90 €

- Prozessor: AMD Athlon 64 3400+
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M6
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N NEO 3F
- Festplatte: 200GB 8mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X800XL PCI-Express
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, Gigabit LAN, 1xAGP, 1xPCI-Express

799.- € oder Finanzkauf ab 14€/mtl.

Art-Nr. 1714

AMD Athlon 64 3800+



Speicheraufrüstung 1024MB auf 2048MB nur 169,90 €

- Prozessor: AMD Athlon 64 3800+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M6
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N NEO 4F
- Festplatte: 300GB 8mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: NVIDIA Geforce 6600GT PCI-Express
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Miditower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 7.1 Kanal Sound, SATA, Gigabit LAN, 1xPCI-Express

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Art-Nr. 1780

GRATIS!

ZUSÄTZLICH ERHALTEN SIE BEIM KAUF EINES PC-SYSTEMS NOCH NACHFOLGENDE ASHAMPOO SOFWAREPAKETE:





Office 2005 VK69.90€ + Privacy Protector Plus VK29.99€ + MailVirus Blocker VK 9.99€ + SeeYa! 2 VK19.99€ + Aquarium 2.0 Deluxe VK12.99€

WinOptimizer Platinum Suite VK39.99€ + Power Up XP VK39.99€ + Uninstaller Suite VK39.99€ + Photo Illuminator 2 VK49.99€ + CD Recording Suite 4 VK24.99€

MARKEN-SOFTWARE

IM GESAMTWERT VON:



Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.Lahoo.de

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche von 08.00 - 19.00 Uhr für Sie erreichbar!

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · D-26446 Friedeburg ✆ (04465) 944-0

Treiber-Helden

Mit einer simplen Aktualisierung des GRAFIKKARTENTREIBERs steigern Sie die Leistung Ihres PCs um bis zu 32 Prozent. Wie das geht, erfahren Sie hier!

DIE RADEON-GRAFIKTREIBER

Fast alle vier Wochen bringt Ati einen neuen Catalyst-Treiber für Radeon-Beschleuniger heraus. PC ACTION prüfte, wie sich dabei die Leistung entwickelt. Zählen Sie auch zu den Anwendern, denen es zu umständlich ist, jeden Monat einen neuen Grafikkartentreiber einzubauen? Aktualisieren Sie die Treiber erst, wenn der alte Bildfehler oder Probleme beim Spielen verursacht? Durch solches Verhalten verschenken Sie oft Leistung. Wir knöpften uns den aktuellen Catalyst 5.4 vor und verglichen ihn mit älteren Treibern. Zudem klären wir auf, wie die von einem Hobbyprogrammierer modifizierten Omega-Treiber abschneiden.

LEISTUNGSGESELLSCHAFT

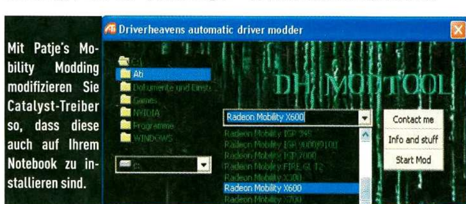
In puncto Leistung liegen die Catalyst-Versionen 4.6 und 4.7 ganz hinten. Bei *Half-Life 2* waren zudem mit der Treiberversion 4.6 leichte Bildfehler sichtbar. Mit den Omega-Treibern 2.6.12 oder dem Catalyst 4.12 gab es gegenüber der Version 4.7 bei dem Ego-Shooter eine Leistungssteigerung von maximal zwölf Prozent. Auch der aktuelle Catalyst 5.4 ist kaum langsamer. Die Benchmark-Messungen beziehen sich dabei auf eine Radeon X800 XT-PE mit einer Auflösung von 1.024x768 Pixeln und 4x FSAA (Full Scene Anti-Aliasing; Kantenglättung bei der Grafikdarstellung) / 8:1 AF (anisotrope Filterung, die für schärfere Texturen sorgt und damit die Bildqualität steigert). In *Doom 3* führen die Omega-Treiber sowie die Catalyst-Versionen 5.4, 5.3 und 5.2 das Testfeld an. Im Vergleich zu den Ausgaben 4.6 und 4.7 ist eine Leistungssteigerung von 56 Fps (Frames per Second; Bilder pro Sekunde) auf 74 Fps (32 Prozent Zuwachs) drin.

ANTREIBER

Die Omega-Treiber basieren auf dem offiziellen Catalyst. Allerdings sind die Treiber modifiziert und neue Merkmale integriert. So ist es mit den Omega-Treibern möglich, die Grafikkarte zu übertakten. Auch die Menüoberfläche basiert auf dem alten Kontrollfeld, auf die Besonderheiten des Catalyst Control Centers (unter anderem Catalyst A.I.) brauchen Sie trotzdem nicht zu verzichten. Neue Omega-Treiber finden Sie unter www.omegadrivers.net.

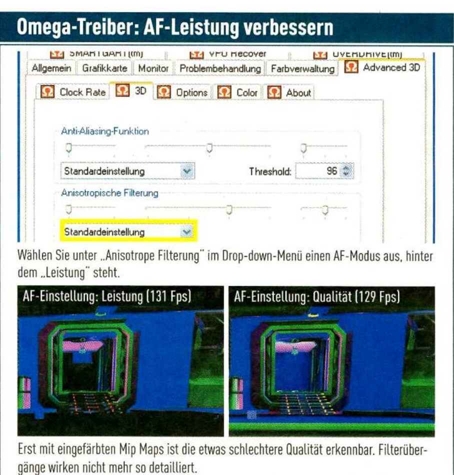
NOTE-DIENST

Omega-Treiber installieren Sie, anders als die bei Ati veröffentlichten Catalyst-Treiber, auch auf Notebooks mit Ati-Grafikchip. Mit einem Werkzeug von www.driverheaven.net/patje können Sie jedoch auch Ati-Treiber so modifizieren, dass diese auf Notebooks funktionieren. Eventuell bietet Ati demnächst auch Notebook-Treiber zum Download an.



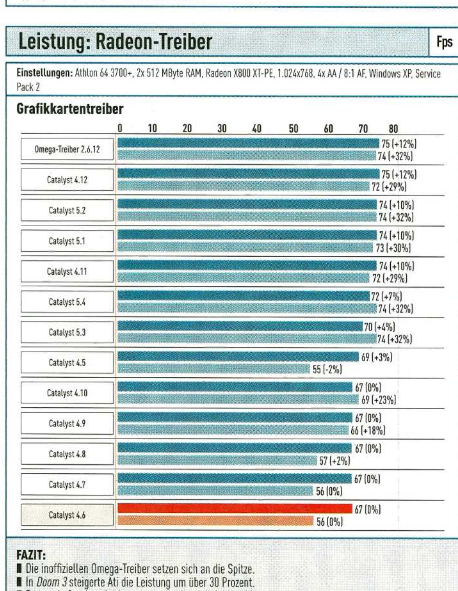
Mit Patje's Mobility Modding modifizieren Sie Catalyst-Treiber so, dass diese auch auf Ihrem Notebook zu installieren sind.

Omega-Treiber: AF-Leistung verbessern



Wählen Sie unter „Anisotrope Filterung" im Drop-down-Menü einen AF-Modus aus, hinter dem „Leistung" steht.

Erst mit eingefärbten Mip Maps ist die etwas schlechtere Qualität erkennbar. Filterübergänge wirken nicht mehr so detailliert.



Bekannte Probleme

Welche Probleme treten mit der aktuellen Forceware weiterhin auf? PC ACTION listet die Bugs.

FORCEWARE 71.89	
Grafikkarte	Bug
6800 Ultra	Apples 30-Zoll-Bildschirm funktioniert im SLI-Betrieb mit 512-MByte-Modellen nicht.
6800 Ultra	In *Silent Hunter 3* sind einige Effekte nicht korrekt berechnet.
6800 Ultra	Fehler bei der Darstellung von Videos in *Silent Hunter 3*.
6800 Ultra	*World of Warcraft* gerät ins Stocken.
6800 GT/Ultra, 6600 GT	Introvideo funktioniert bei aktiviertem SLI nicht.
Geforce6-Serie	Wenn Sie SLI aktivieren, treten Grafikfehler in *Halo* auf.
Geforce6-Serie	*Everquest 2* gerät ins Stocken.
6800	Bildfehler in *Joint Operations: Typhoon Rising*.
6800	Schattenprobleme in *Lineage 2*.
6600 GT	Texturflackern bei *Everquest 2*, wenn der SLI-Modus aktiviert ist.
6600 GT	Texturprobleme im Spiel *Toca Race Driver 2* mit einer Auflösung von 1.600x1.200 und 4x FSAA im SLI-Betrieb.
6600 GT	Bildschirm in *Tomb Raider: Angel of Darkness* vorübergehend schwarz, wenn SLI aktiviert ist.
6600 (128 MByte)	*Hitman: Contracts* startet nicht mit den maximalen Grafikeinstellungen.
6200	Bildfehler im Benchmark-Programm 3DMark05 bei aktiviertem Anti-Aliasing.
6200 TC (16 MByte)	System stürzt bei einigen Anwendungen ab, wenn die Fenstergröße neu angepasst wurde.
6200 TC	Probleme mit *Half-Life 2*, wenn 2x oder 4x FSAA aktiviert ist.
FX 5950 Ultra	Bildflackern in *Age of Mythology*.
FX 5950 Ultra	Bildflackern in *Medal of Honor: Pacific Assault*, wenn 8:1 AF aktiviert ist.
FX 5200	Bildfehler im Wasser während des Benchmarks 3DMark05.
FX 5200	Bildfehler in *Far Cry*.

Leistung: Geforce-Treiber

Fps

Einstellungen: Athlon 64 3700+, 2x 512 MByte RAM, Geforce 6800 GT, 1.024x768, 4x AA / 8:1 AF, Windows XP, Service Pack 2

Grafikkartentreiber

Grafikkartentreiber	*Doom 3*	*Half-Life 2*
Forceware 71.84 Final	75 (+7%)	72 (+13%)
Forceware 76.50 Beta	75 (+7%)	72 (+13%)
Forceware 76.44 Beta	75 (+7%)	72 (+13%)
Forceware 71.89 Final	75 (+7%)	71 (+11%)
Forceware 72.30 Beta	75 (+7%)	71 (+11%)
Forceware 71.90 Beta	75 (+7%)	71 (+11%)
Forceware 70.90 Beta	75 (+7%)	71 (+11%)
Forceware 66.93 Final	74 (+6%)	71 (+11%)
Omega-Treiber 1.6693 (Performance)	74 (+6%)	71 (+11%)
Forceware 67.66 Beta	74 (+6%)	71 (+11%)
Forceware 67.03 Beta	74 (+6%)	71 (+11%)
Forceware 66.81 Final	74 (+6%)	70 (+9%)
Omega-Treiber 1.6693 (Quality)	74 (+6%)	69 (+8%)
Forceware 61.77 Final	70 (0%)	64 (0%)

FAZIT:
- Die Benchmarks liegen bei allen aktuellen Treibern eng zusammen.
- Die Forceware 61.77 ist um bis zu 13 Prozent langsamer als neuere Treiber.
- Aktuelle Omega-Treiber sind nicht schneller als die Nvidia-Treiber.

LEGENDE ■ *Doom 3* 1.0.1282 (Demo 01) ■ *Half-Life 2* (PC-ACTION-VGA-Demo)

DIE GEFORCE-GRAFIKTREIBER

Wie schlägt sich die neue Forceware 71.89 im Vergleich zu den zahlreichen Beta-Treibern oder den älteren Versionen? Ständig tauchen auf einschlägigen Internetseiten wie www.guru3d.com neue inoffizielle Beta-Treiber für Geforce-Beschleuniger auf. Lohnt sich für Sie das Risiko, unausgereifte Beta-Treiber zu testen? Wir vergleichen zwölf Forceware- und die Omega-Treiber in den Benchmarks *Half-Life 2* und *Doom 3*. Sie erfahren auch, welche Probleme Nvidia mit der neuen Forceware 71.89 behebt.

ENTWICKLUNGSHILFE

Im Gegensatz zu den Radeon-Catalyst-Versionen ist bei den Nvidia-Treibern kein gewaltiger Leistungssprung erkennbar. Dennoch ist die Forceware 71.84 in *Half-Life 2* um immerhin 13 Prozent schneller als die im Juli 2004 veröffentlichte Forceware 61.77. In *Doom 3* schrumpft der Abstand auf sieben Prozent. Die Omega-Treiber mit der Versionsnummer 1.6693 basieren auf der Forceware 66.93 und sind in den Benchmarks genauso schnell wie der Original-Nvidia-Treiber. Wählen Sie während der Installation der Omega-Treiber statt „Performance" die Einstellung „Quality", verliert der Treiber etwas an Leistung (minus zwei Fps in *Half-Life 2*). Bei genauer Betrachtung fällt dafür die geringfügig bessere Bildqualität auf. Für diese Benchmarks verwendeten wir eine Geforce 6800 GT (1.024x768, 4x AA / 8:1 AF). Aktuelle Omega-Treiber finden Sie im Internet unter www.omegadrivers.net/nvidia/win2k_xp.php. Sollten Sie noch eine Riva TNT oder TNT2 besitzen, raten wir zur älteren Forceware 61.77 (Download unter www.nvidia.com/object/winxp_2k_61.77.html), da neuere Treiber mittlerweile nur noch die Geforce 256 oder höher unterstützen.

IST DAS HEISS HIER

In Pressemeldungen wies Nvidia bereits auf einen gefährlichen Bug in der Forceware 71.84 hin, der zu einem Temperaturanstieg von etwa zehn Grad Celsius im 2D-/3D-Betrieb führt. Dabei handelt es sich nicht nur um einen Anzeigefehler in der Software. Mit einem externen Fühler maßen wir ebenfalls einen deutlichen Anstieg der Temperatur auf der Platine. Mit der neuen Forceware 71.89 hat Nvidia nun dieses Hitzeproblem in den Griff bekommen. Unsere Tests mit einer Geforce 6800 GT bestätigen das eindeutig. So lag die Temperatur mit der Forceware 71.89 im 2D-Betrieb nur noch bei 50 Grad Celsius (Forceware 71.84: 58 Grad Celsius). Die neue Treiberversion von Nvidia beseitigt auch einige SLI-Probleme. So war es mit der Forceware 71.84 im SLI-Betrieb nicht möglich, die Grafikkarten nach der Installation des Detonator-Unlocks zu übertakten. Mit der Forceware 71.89 ist ein Übertakten im SLI-Betrieb wieder problemlos möglich. Dennoch empfehlen wir, OC-Tools wie Powerstrip oder den Riva Tuner zu verwenden. Außerdem setzte sich der Takt des Grafikchips nach dem Beenden einer 3D-Anwendung mit der alten Treiberversion 71.84 nicht auf den 2D-Takt zurück. Darüber hinaus wurden laut Nvidia noch SLI-Kompatibilitätsprobleme mit folgenden PC-Spielen behoben: *The Chronicles of Riddick*, *Lock on: Modern Air Combat*, *Tiger Woods 2005* und *Ground Control 2*. Auch sollten jetzt endlich die diversen Probleme mit dem Asus-Mainboard A8N-SLI der Vergangenheit angehören. Jetzt noch ein Tipp für alle *World of Warcraft*-Süchtigen: Nvidia empfiehlt, die vertikale Synchronisation zu deaktivieren und die *WoW*-Verknüpfung um den Parameter „-nofixlag" zu erweitern, falls Sie im SLI-Betrieb nur eine schwache Leistung erreichen.

DANIEL WAADT

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

LABORBERICHT

Neue Produkte im Kurztest

Netgear TA612V



Der Internet-Adapter *TA612V* von Netgear bietet einen DSL-Vermittler, zwei Telefonanschlüsse (inklusive TAE-Adapter) und eine Netzwerk-Schnittstelle. Ein Umschalter ist nicht vorhanden. Zunächst ist das Gerät nur über die Internet-Telefongesellschaft Sipgate erhältlich (mit 333 Freiminuten) und ausschließlich mit dieser zu nutzen. Über Sipgate sind Sie auch per normaler Telefonnummer aus dem Festnetz erreichbar. Später soll eine freie Firmware für andere Anbieter erscheinen. Die Sprachqualität liegt auf dem Niveau eines DECT-Schnurlos-Telefons. (SR)



- \+ Einfache Konfiguration
- \+ Zwei Telefonanschlüsse
- \+ Vermittler-Funktion
- − Kein Umschalter

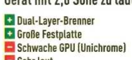
Hersteller:	Netgear/Sipgate
Preis:	€ 99,-
Webseite:	www.sipgate.de
Preis/Leistung:	Befriedigend

GESAMT: **83%**

Yakumo Q8M Turion64 YW



Das *Q8M*-Notebook von Yakumo verfügt über AMDs neue Mobile-CPU Turion64, 512 Megabyte RAM und einen Unichrome-Pro-Grafikprozessor von S3. Die Akkulaufzeit beträgt 105 Minuten. Das 15-Zoll-LCD mit 35 Millisekunden Reaktionszeit ist befriedigend, das Gerät mit 2,8 Sone zu laut. (SR)



- \+ Dual-Layer-Brenner
- \+ Große Festplatte
- − Schwache GPU (Unichrome)
- − Sehr laut

Hersteller:	Yakumo
Preis:	€ 899,-
Webseite:	www.yakumo.de
Preis/Leistung:	Gut

GESAMT: **70%**

Tul Powercolor Bravo X700



Die Grafikkarte *Powercolor Bravo X700* (Basis: Radeon X700) von Tul verfügt über eine passive Kühlung und 256 Megabyte BGA-Speicher. Im Test übertakteten wir den Grafikchip von 398 auf 430 Megahertz, der Speichertakt ließ sich nicht heraufsetzen. Dafür ist die Ausstattung großzügig. (SR)

- \+ Passive Kühlung
- \+ Gute Ausstattung
- − 3D-Leistung
- − Niedriger Speichertakt

Hersteller:	Tul
Preis:	€ 119,-
Webseite:	www.powercolor.com
Preis/Leistung:	Befriedigend

GESAMT: **63%**

GRAFIKKARTEN

DIE AGP-GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Sparkle SP-AG40GPT	€ 249,-	Geforce 6800 GT	256 DDR [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	83%
MSI NX6800-TD128	€ 195,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	77%
Leadtek Winfast A400 TDH	€ 219,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	77%
Gigabyte GV-N68128DH	€ 229,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	76%
Sparkle SP-AG40DT	€ 239,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	73%

DIE AGP-GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
HIS Radeon X800 XT IceQ II	€ 519,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	87%
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 459,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	87%
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	86%
MSI NX6800U-T2D256	€ 444,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	86%
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 479,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	85%

PCI-EXPRESS-KARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
MSI NX6800-TD256E	€ 249,-	Geforce 6800	256 DDR [2,8 ns]	325 MHz/300 MHz DDR	77%
Connect 3D Radeon X800	€ 219,-	Radeon X800	256 DDR [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	75%
Gigabyte GV-RX80128D Silentpipe	€ 189,-	Radeon X800	128 DDR [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	75%
Sapphire Radeon X800	€ 229,-	Radeon X800	256 DDR [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	75%
Gecube GC-X800-C3	€ 179,-	Radeon X800	128 DDR [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	74%

PCI-EXPRESS-KARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 549,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	87%
Asus Extreme N6800 Ultra	€ 509,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	87%
Gainward Ultra/2600 GS	€ 509,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	86%
Tul Powercolor X850 XT-PE	€ 529,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	85%
MSI NX6800GT-T2D256E	€ 389,-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	85%

LAUTSPRECHERSYSTEME

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Verkabelung	Wertung
Logitech Z-2300	€ 124,-	2+1	200 Watt	Einfach	87%
Creative T2900	€ 49,-	2+1	29 Watt	Einfach	80%
Terratec Home Arena TXR 335	€ 44,-	2+1	35 Watt	Einfach	76%
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 64,-	2+1	60 Watt	Einfach	75%

MEHRKANALSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Dekoder	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 299,-	5+1	505 Watt	Integriert	94%
Creative Gigaworks S750	€ 429,-	7+1	700 Watt	-	89%
Teufel Concept G THX 7.1	€ 399,-	7+1	680 Watt	-	87%
Logitech Z-5300	€ 139,-	5+1	280 Watt	-	85%

TASTATUREN

Modell	Preis	Sondertasten	Anschluss	Anschlag	Wertung
Microsoft Digital Media Pro Keyb.	€ 29,-	21 + Zoomregler	PS/2, USB	Hart	93%
Logitech Media Keyboard	€ 18,-	17	PS/2	Mittel	91%
Typhoon Navigator Office XP	€ 11,-	31 + Scrollrad	PS/2	Mittel	90%
Saitek Gaming Keyboard	€ 47,-	3 + Command Pad	PS/2, USB	Mittel	85%
Genius KB 16e-Scroll	€ 16,-	16 + Scrollrad	PS/2	Mittel	81%

Hinweis: Einige Produkte werteten wir ab.



MAINBOARDS

Modell	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
MAINBOARDS SOCKEL A (ATHLON XP)						
Asus A7N8X-E Deluxe	€ 80,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	83%
MSI K7N2 Delta 2 Platinum	€ 55,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	81%
Abit AN7	€ 85,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	80%
MAINBOARDS SOCKEL 754 (ATHLON 64)						
MSI K8N Neo3-F	€ 80,-	Nforce4	AGP 8X/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-400 MHz	87%
Abit KV8 Pro	€ 80,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-410 MHz	86%
MSI K8N Neo Platinum	€ 100,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	83%
Epox 8KDA3J	€ 90,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/6/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	80%
MAINBOARDS SOCKEL 939 (ATHLON 64)						
Gigabyte K8NXP-9	€ 155,-	Nforce4 Ultra	PCIE x16/5/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	94%
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 145,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	93%
Asus A8N-SLI	€ 130,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	92%
MSI K8N Diamond-54G	€ 230,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
Epox 9NPA+ Ultra	€ 120,-	Nforce4 Ultra	PCIE x16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	91%
Gigabyte K8NF-9	€ 95,-	Nforce4	PCIE x16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	90%
MAINBOARDS SOCKEL 478 (PENTIUM 4)						
Abit IC7-Max3	€ 130,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	87%
Asus P4C800-E Deluxe	€ 150,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	85%
Abit IC7	€ 110,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	85%
MSI 865PE Neo2-PFS PE	€ 80,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	81%
MAINBOARDS SOCKEL 775 (PENTIUM 4)						
Modell	**Preis**	**Chipsatz**	**VGA/PCI x1/PCI/SATA**	**LAN**	**FSB**	**Wertung**
Abit Fatality AA8XE	€ 200,-	Intel 925XE	PCIE/2/2/4xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-400 MHz	89%
Asus P5AS2 Premium	€ 220,-	Intel 925X	PCIE/2/3/8xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	84%
MSI 865PE Neo3	€ 80,-	Intel i865PE	1/0/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	83%
DFI Lanparty 925X-T2	€ 190,-	Intel 925X	PCIE/3/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-380 MHz	82%
MSI 915P Combo-FR	€ 100,-	Intel 915P	PCIE/3/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-500 MHz	77%

SOUNDKARTEN

Modell	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
Creative SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	€ 239,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	93%
Creative SB Audigy Player	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	89%
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 149,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	86%
Hercules Fortissimo III	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	81%
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	73%

MONITORE

Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
MONITORE CRT 19 ZOLL					
LG 901B	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut	77%
Yakumo 996N	€ 139,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	77%
Samsung Syncmaster 957P	€ 189,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	Befriedigend bis gut	75%
MONITORE TFT 17 ZOLL					
Sony SDM-HS75P	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	81%
Shuttle XP17 TempAR	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	81%
Iiyama Prolite E435S	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	80%
MONITORE TFT 19 ZOLL					
Viewsonic VX924	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	82%
Eizo L778	€ 799,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	82%
Sony SDM-HS94P	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	80%

MÄUSE

Modell	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Wertung
Logitech MX518	€ 43,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800/600/400 dpi	96%
Logitech MX1000 Laser	€ 52,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	95%
Razer Diamondback	€ 39,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1600 dpi	93%
Raptor Gaming M2	€ 50,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400 - 2.400 dpi	93%

ENDKRASSE PCs

DER EINSTEIGER-PC



KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Sempron 3100+ (Palermo)	€ 91,-
Kühler	Thermaltake TR2-M6	€ 7,-
Hauptplatine	Abit KV8 Pro (K8T800 Pro, Sockel 754)	€ 72,-
Arbeitsspeicher	Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	€ 41,-
Grafikkarte	Sparkle SP-AG43DH (Geforce 6600)	€ 115,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 22,-
Festplatte	Maxtor 6Y080L0 (80 GByte)	€ 45,-
Netzteil	Ac Bel API4PC01 (400 Watt)	€ 60,-
Gehäuse	Frozen-Silicon Silverline 602	€ 40,-

DER AUFSTEIGER-PC



KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3200+ (Winchester)	€ 151,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 19,-
Hauptplatine	Gigabyte K8NF-9 (Nforce4, Sockel 939)	€ 80,-
Arbeitsspeicher	Infineon 2x 512 MByte, DDR400, CL3	€ 88,-
Grafikkarte	Asus N6600GT Extreme (Geforce 6600 GT)	€ 160,-
Soundkarte	Creative SB Audigy LS	€ 22,-
Festplatte	Samsung SP1213N (120 GByte)	€ 65,-
Netzteil	Ac Bel API4PC01 (400 Watt)	€ 60,-
Gehäuse	Casetek CS-1020	€ 73,-

DER HIGH-END-PC



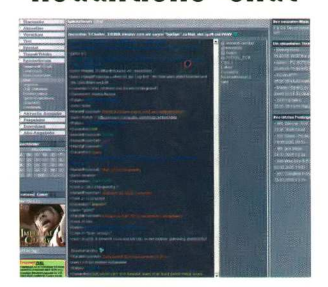
KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 FX-55 (Clawhammer)	€ 750,-
Kühler	Thermalright XP-90C (Papst 3412 NGLE)	€ 75,-
Hauptplatine	Asus A8N-SLI D. (Nforce4 SLI, S.939)	€ 135,-
Arbeitsspeicher	Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 152,-
Grafikkarte	2x MSI NX6800 U.-T. (Geforce 6800 Ultra)	€ 878,-
Soundkarte	Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 173,-
Festplatte	Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 151,-
Netzteil	Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (500 Watt)	€ 129,-
Gehäuse	Lian Li PC-V1000	€ 184,-

* Die drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen unsere geniale Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, 29. Juni, ab 17 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatraum finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, brauchen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail zu schreiben! Sie können Ihre Lieblingsspiele auch unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum" bei den „Lesercharts".

Download

Natürlich gehen wir davon aus, dass Sie Abonnent sind oder die PC ACTION jeden Monat kaufen. Sehr brav! Sollten Sie aber mal unverzeihlicherweise vergessen haben, sich eine Ausgabe zu organisieren und beispielsweise dringend eine bestimmte Demo suchen, dann ab auf unsere Homepage! Unter dem Menüpunkt „Download" gibt es neben Demos, Videos und Patches diverse Werkzeuge, Treiber, Wallpapers und Fan-Tools. Im Video-Bereich finden sich gar etliche Schmankerl, die es nicht auf unsere DVD geschafft haben. Zuletzt waren das ein 30-minütiger Film zu *Serious Sam 2* und viele andere Spiele-Videos frisch von der E3-Messe.



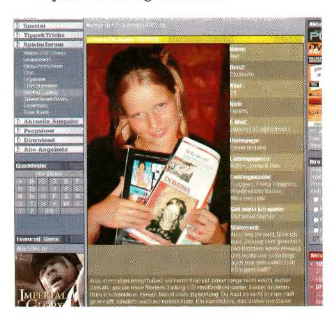
Tipps & Tricks

Sie kaufen sich ein nagelneues Spiel und kommen partout über den ersten Level nicht hinaus? Dann geht es Ihnen wie PC-ACTION-Redakteur Lukasz Ciszekomplettversageri bei den Frauen. Ihr Problem ist aber nicht so schwerwiegend! Werfen Sie einen Blick auf unsere Webseite. Dort halten wir ein riesiges Archiv mit Lösungshilfen sowie nützliche Kurztipps und Cheats zu nahezu allen Spielen bereit. Kostenlos. Denn wir lieben Sie!

Domina Ludens



Selbstverständlich kriegen Sie nie eine Frau ab, die gern am Computer zockt und gleichzeitig gut aussieht. Die Frage könnte jedoch auch lauten, ob PC-ACTION-Leser überhaupt Frauen abkriegen. Wir sorgen jedenfalls dafür, dass Sie die Spezies „Zockerweibchen" schamlos begaffen können, ohne sich einen Tritt in die Familienjuwelen abzuholen. Jeden Monat stellen wir in der Rubrik „Domina Ludens" (zu finden unter dem Menüpunkt „Spielerforum") eine Dame vor, deren Hobby Computerspiele sind. Da fällt uns ein: Sind Sie oder kennen Sie eine Frau, die leidenschaftlich gern am PC spielt? Her mit Steckbrief samt Foto! Entweder per E-Mail an zockerweibchen@pcaction.de oder die Redaktionsadresse, die im Impressum aufgeführt ist.



CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

COMPUTEC MEDIA AG • DATENTRÄGER PC ACTION • DR.-MACK-STRASSE 77 • 90762 FÜRTH

GARANTIECOUPON PC ACTION 8/2005

❑ DVD ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

FEHLERBESCHREIBUNG:

INSERENTENVERZEICHNIS:

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	01 90-82 46 63 01 80-52 22 52 46 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Uhr Mo-So 8:00-24:00 Uhr
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55 01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen) Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83 01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-So 14:00-17:00 Mo-So 14:00-17:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88 01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich 24 Std. täglich
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen) 01 90-88 24 15 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 8:00-24:00
BLUE BYTE SOFTWARE	www.bluebyte.net	01 90-88 24 12; 01 80-55 54 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Do 15:00-19:00; Fr 15:30-19:00
CDV	www.cdv.de	01 80-52 66 299; 01 80-52 99 266 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-17:00
CODEMASTERS	www.codemasters.de	01 90-82 46 44; 01 90-87 32 68 61 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-22:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82 01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00 Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06 01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	24 Std. täglich Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE INTERACTIVE	www.empireinteractive.de	01 90-75 47 74 76; 01 90-75 47 74 75 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-20:00
FLASHPOINT	www.flashpoint.de	01 90-84 60 27; 01 90-84 60 26 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
JOWOOD	www.jowood.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KOCH MEDIA	www.kochmedia.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps) 01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 80-56 72 255	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
POINTSOFT	www.pointsoft.net	01 90-82 46 68; 01 80-55 54 935	Mo-So 8:00-24:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36 0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11 01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00 Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10 0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE:
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)
LEITENDER REDAKTEUR
Joachim Hesse
REDAKTION
Ahmet Iscitürk, Andreas Bertits, Marc Brehme, Ralph Wollner, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel
FREIE MITARBEITER
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter, Alexander Frank, Felix Lohmeier
CD-/DVD-/VIDEOABTEILUNG
Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
REDAKTION HARDWARE
Thilo Bayer (Ltg.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Christian Gögelein, Oliver Haake, Daniel Möllendorf, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
REDAKTION SPIELETIPPS
Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Michael Meyer
LAYOUT
Carola Giese, René Weinberg, Hansgeorg Hafner
HEFTDESIGN
Andreas Schulz
BILDREDAKTION
Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
TEXTCHEF COMPUTEC
Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
TEXTCHEF PC ACTION
Wilfried Barbknecht
TEXTKORREKTUR
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
TITEL
© Take 2/Electronic Arts
Gestaltung: Carola Giese

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

VERTRIEBSLEITUNG
Klaus-Peter Ritter
VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb
PRODUKTIONSLEITUNG
Martin Closmann, Ralf Kutzer
WERBEABTEILUNG
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

ABONNEMENT
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 57,60
Österreich: € 64,80
Restliches Ausland: € 69,60

ABO-SERVICE
Computec Media AG, PC ACTION
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49-089-20959-125
Fax: +49-089-20028-111
E-Mail: computec@csj.de

ABONNEMENTBESTELLUNG ÖSTERREICH
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC ACTION-DVD: € 64,20

DRUCK

RR DONNELLEY EUROPE, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ANZEIGENKONTAKT

CMS MEDIA SERVICES GmbH,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114
Fax: +49-911-2872-241
ANZEIGENBERATUNG:
Sven Blaukat: Telefon: +49-89-628096-14
E-Mail: sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer: Telefon: +49-89-485-115
E-Mail: peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Telefon: +49-911-2782-254
E-Mail: silke.pietschl@computec.de
Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Susanne Szameitat: Telefon: +49-911-2872-142
E-Mail: susanne.szameitat@computec.de
Ina Willax: Telefon: +49-911-2872-346
E-Mail: ina.willax@computec.de
Sven Wedig: Telefon: +49-30-859 54 64-1
E-Mail: sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Telefon: +49-911-2872-255
E-Mail: lars.werkmeister@computec.de
ANZEIGENDISPOSITION:
Judith Linder: E-Mail: judith.linder@computec.de
DATENÜBERTRAGUNG:
via E-Mail: anzeigen@computec.de
ANZEIGENLEITUNG:
Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen)
Telefon: +49-911-2872-393
E-Mail: oliver.vonquadt@computec

ES GELTEN DIE MEDIADATEN NR. 18 VOM 1.10.2004

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 443.244 Leser.

ISSN/PRESSEPOST: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: **ISSN** 0946-6290 **VKZ** B 50027

Bei **COMPUTEC MEDIA** erscheinen außerdem:





Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.



DIE PC ACTION 8/2005 ERSCHEINT AM 20. JULI 2005.

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ______

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

KAUFEN	HABE ICH	WILL ICH
Playstation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
Gamecube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 2.5 GHz	☐	☐
PC > 2.5 GHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN ☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online ☐ Anderen: ______________

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an)
____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
____
____
____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. WELCHE MAGAZIN-VARIANTE VON PC ACTION WÜRDEN SIE BEVORZUGEN?
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM
☐ PC-ACTION-Magazin

12. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ bis 1.5 GHz
☐ 1.5 bis 2 GHz ☐ 2 bis 2.5 GHz
☐ 2.5 bis 3 GHz ☐ 3 bis 3.5 GHz
☐ Mehr als 3.5 GHz

15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

Vorschau: Ghost Recon 3	A	1	2	3	4	5
Vorschau: The Movies	A	1	2	3	4	5
Vorschau: King Kong	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Titan Quest	A	1	2	3	4	5
Vorschau: NHL 06	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Age of Empires 3	A	1	2	3	4	5
Test: Battlefield 2	A	1	2	3	4	5
Test: Earth 2160	A	1	2	3	4	5
Test: GTA San Andreas	A	1	2	3	4	5
Test: Dungeon Lords	A	1	2	3	4	5
Test: Chrome Spec Force	A	1	2	3	4	5
Test: Hellforces	A	1	2	3	4	5
Test: Worms 4 Mayhem	A	1	2	3	4	5
Tipps: GTA San Andreas	A	1	2	3	4	5
Tipps: Battlefield 2	A	1	2	3	4	5
Tipps: Earth 2160	A	1	2	3	4	5
Hardware: CPUs	A	1	2	3	4	5
Hardware: Festplatten	A	1	2	3	4	5

A = (Noch) nicht gelesen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

Generell: PC-ACTION-TV	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Star Wars: Battlefront 2	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Peter Jackson's King Kong	A	1	2	3	4	5
Vorschau: Hellgate London	A	1	2	3	4	5
Reportage: E3-Impressionen	A	1	2	3	4	5
Reportage: Xbox 360 vs. Playstation 3	A	1	2	3	4	5
Reportage: Intel Friday Night Game	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Earth 2160	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Battlefield 2	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Battelfield 2 (Hi-Res-Video)	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Chrome Spec Force	A	1	2	3	4	5
Jetzt im Handel: Hellforces	A	1	2	3	4	5
PC ACTION bringt's	A	1	2	3	4	5
Vorlesung des Monats	A	1	2	3	4	5
Outtakes	A	1	2	3	4	5

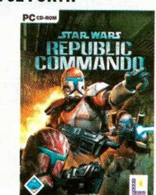
A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHEN GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderen Gimmick: ______________

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel wirken Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mit. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag stecken, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 8/05
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



HEINZ & KIRSTEN HERFURTH aus Hannover dürfen sich auf das Spiel *Star Wars: Republic Commando* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

DIE BESTEN SPIELE ZU FILMEN!

				
PLATZ 1 DER UNTERGANG	**PLATZ 2** EIN UNMORALISCHES ANGEBOT	**PLATZ 3** DIE PASSION CHRISTI	**PLATZ 4** DER BULLE VON TÖLZ	**PLATZ 5** ICH WILL KOMMEN!
WOW-EFFEKT				
Klöten-Soft will den Streifen um Hitlers letzte Stunden in Form eines Spiels präsentieren. Klingt ziemlich gewagt! **12**	Zipfel-Games will den Kino-Hit mit Robert Redford, Woody Harrelson und Demi Moore im Spielegewand auferstehen lassen. **9,2**	Razzi-Productions erlaubt Ihnen in dieser Filmumsetzung Jesus Christus' letzte Schritte spielerisch zu durchleben. Göttlich? **1,4**	Gut, es ist eine TV-Serie, aber trotzdem plant Fett-Games ein gleichnamiges Action-Adventure für den PC. Inklusive Otti! **7**	Alles dreht sich in dieser Simulation um Gina Wild, die dem Porno-Geschäft zu entkommen versucht. Klingt nicht geil. **3,5**
SPIELMECHANIK				
In *Der Untergang: The Spiel* gilt es, den Führer bei Brettspielen zu besiegen. Aber: Ihr Gegner verliert leicht die Beherrschung und scheut auch vor Erschießung nicht zurück. Linderung schafft nur der „Die Russen ziehen ab"-Joker. **109,3**	Der Zocker übernimmt die Rolle von Woody Harrelson, der seine Ehefrau überredet, für eine Million Dollar mit Redford in die Kiste zu springen. Eine Mischung aus Prügelspiel und Runden-Strategie wartet auf Sie. **68,7**	Endlich mal wieder ein Jump & Run! Als Jesus erklimmen Sie mit dem Kreuz auf dem Buckel den Hügel Golgotha und weichen Hindernissen aus. In Bonus-Levels gilt es, in Rekordzeit per Tasten-Hämmern Brote zu brechen. **38**	Als Bulle von Tölz sind Sie einem heißen Fall auf der Spur. Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie den Klops durch die 3D-Welt. Weil dieser so fett ist, sieht man von der Umgebung nix. So sparen die Entwickler Rechenleistung. **2,3**	Wirtschaftssimulationen sind in! Sie schlüpfen in Ginas Haut und versuchen, ernsthafte Rollen an Land zu ziehen. Geht die Kohle zur Neige, nehmen Sie Porno- und Nackt-Rollen an, was seriöse Kunden abschreckt. **2**
ERFOLGSCHANCEN				
Die Chancen stehen nicht schlecht, wenn man bedenkt, wie allgegenwärtig dieses dunkle Kapitel immer noch ist. Im Gegensatz zu Ego-Shootern ist das Ganze sogar familienfreundlich. **90**	Der Film hat bereits etliche Jahre auf dem Buckel und ist gerade unter jüngeren Semestern unbekannt. Dafür darf man eventuell Demi Moore in frischen Jahren beim Bügeln zuschauen. **87,2**	Na ja, durch den Trubel um die Papstwahl ist die Kirche wieder in aller Munde. Da zudem der Kinofilm sämtliche Erfolgserwartungen übertraf, könnte auch dieses Mal der Rubel rollen. **9,5**	Fraglich, ob die Nummer von Erfolg gekrönt sein wird. Innovativ ist es allemal, denn bewegt sich der Bulle zu viel, nehmen seine Beine Schaden. Futtert er zu wenig, folgt letztlich der Exitus. **4**	Traurig, aber wahr: Niemand will was von einer Gina Wild wissen, die ins „anständige" Fach wechselt. Warum soll man sich also für ein Spiel interessieren, in dem die Glocken-Königin eben das tut? **2,7**
ERGEBNIS				
14,6	**7,2**	**5,6**	**4**	**2,6**

Formel: (Wow-Effekt x Spielmechanik) : Erfolgschancen = Ergebnis

Meine Muschi leuchtet!



Thorge Jans hat eine Muschi. Na ja, ehrlich gesagt wissen wir nicht, wie der PC ACTION-Leser seine Katze nennt. Jedenfalls ist sein Tiger ein riesengroßer Sam-Fisher-Fan und würde gern im nächsten *Splinter Cell*-Abenteuer die Hauptrolle übernehmen. Besonders überzeugend ist das mitgelieferte Bewerbungsfoto, das Muschi in „Sam kauert an einem Baum"-Pose zeigt.

»Hat nie einen Kater: Katzen-Nonne.«

DER G-MAN IST SCHWUL

Unser Leser Basti Martin überrascht uns immer wieder. Zitat: „Ich habe herausgefunden, wieso der G-Man aus *Half-Life 2* so heißt. Das ‚G' steht für nichts anderes als ‚Gay' (dt.: schwul), wie man auf diesen Screenshots sehr schön erkennen kann." Wir taten das natürlich als Witz ab, doch seine mitgelieferten Beweisfotos sprechen eine überdeutliche Sprache. Außerdem lassen die Bilder Gerüchte über einen geplanten *Half-Life*-Film in völlig neuem Licht erscheinen. Unser G-Man-Favorit heißt nicht mehr Steve Buscemi, sondern Thomas Hermanns.



»Arsch-kitzeln mit Feder?«

»Zu blöd zum Grüßen: schwuler Skinhead.«

IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr



Codename: Panzers – Phase 2

Letzte Feinarbeiten verhinderten in diesem Monat knapp, dass ein weiterer Knaller in unsere Testlabore rumpelte. CDV legt letzte Hand an *Codename: Panzers – Phase 2*. Wie gut das Weltkriegs-Taktikspiel knallt, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

Außerdem ...
Es gibt Neues von *S.T.A.L.K.E.R.*, angeblich eine voll spielbare Version. Wir gehen auf Spurensuche. Die Tests zu *Bet on Soldier* und *Total Overdose* sind fällig, zudem turnen wir mit Lara in *Tomb Raider: Legends* herum.



EPILOG

HESSE: Warum zeigen Sie eigentlich jeden Monat mit Ihrem Finger auf meine linke Brustwarze, Cisnipplowicz?

CISZEWSKI: Das ist ein Überfall. Hände hoch!

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 20. JULI 2005



WWW.EARTH2160.COM
EARTH 2160
STRATEGIE-KNALLER EARTH 2160
Die Stärke des Spiels ist die stimmige, fast filmreife Geschichte. Optik und Akustik setzen Maßstäbe [...] Spielspaß: Sehr gut
- ComputerBild Spiele 06/05 -
STRATEGIEHAMMER
WOW! Da klappt mit glatt die Kinnlade runter [...] Ein neuer Stern am Genrehimmel. Wertung Betatest: Herausragend
- PC Action 07/05 -
BOMBASTISCHE OPTIK
Earth 2160 deklassiert die Konkurrenz. Nie sah ein Strategiespiel besser aus [...] Nicht nur die Grafik ist richtungsweisend [...]
PC Games 07/05
PC Games GOLD AWARD 90 07/2005
It looks gorgeous and very deep and swallow the RTS junkie alive
- IGN 03/05 -
Its look and feel are light years ahead of the rest of the real-time strategy genre
- Gamespot 03/05 -
Ingame Footage
Sceeenshots auf ATI X800 XL
Reality pump
PC DVD
DEEP SILVER
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG